# PRESURA

## VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

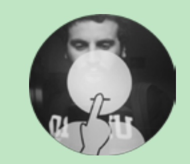
NÚMERO XV

ARTE Y VIDEOJUEGOS

# PRESURA

## VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

¿Son los videojuegos una manifestación artística? O lo que es más importante ¿Importa realmente esta pregunta? El número que estás a punto de empezar se hace esta primera pregunta y la resuelve con claridad, pero va mucho más allá, sitúa al videojuego como un elemento cultural con diferentes aristas y puntos de vista que son exploradas con atención y dedicación. La arquitectura de los videojuegos, la entrada de los juegos en los museos, el lugar del videojuego dentro de nuestra cultura y dentro de una sociedad son problemas que se atienden en este número con gran acierto y minuciosidad. Este número es, sin duda, un punto de maduración de la revista y un paso adelante, manteniendo un gran nivel, en las contribuciones y aportaciones de cada uno de los colabodares. Sin más, me despido, espero que la disfrutéis y la compartáis, nuestro único pago.

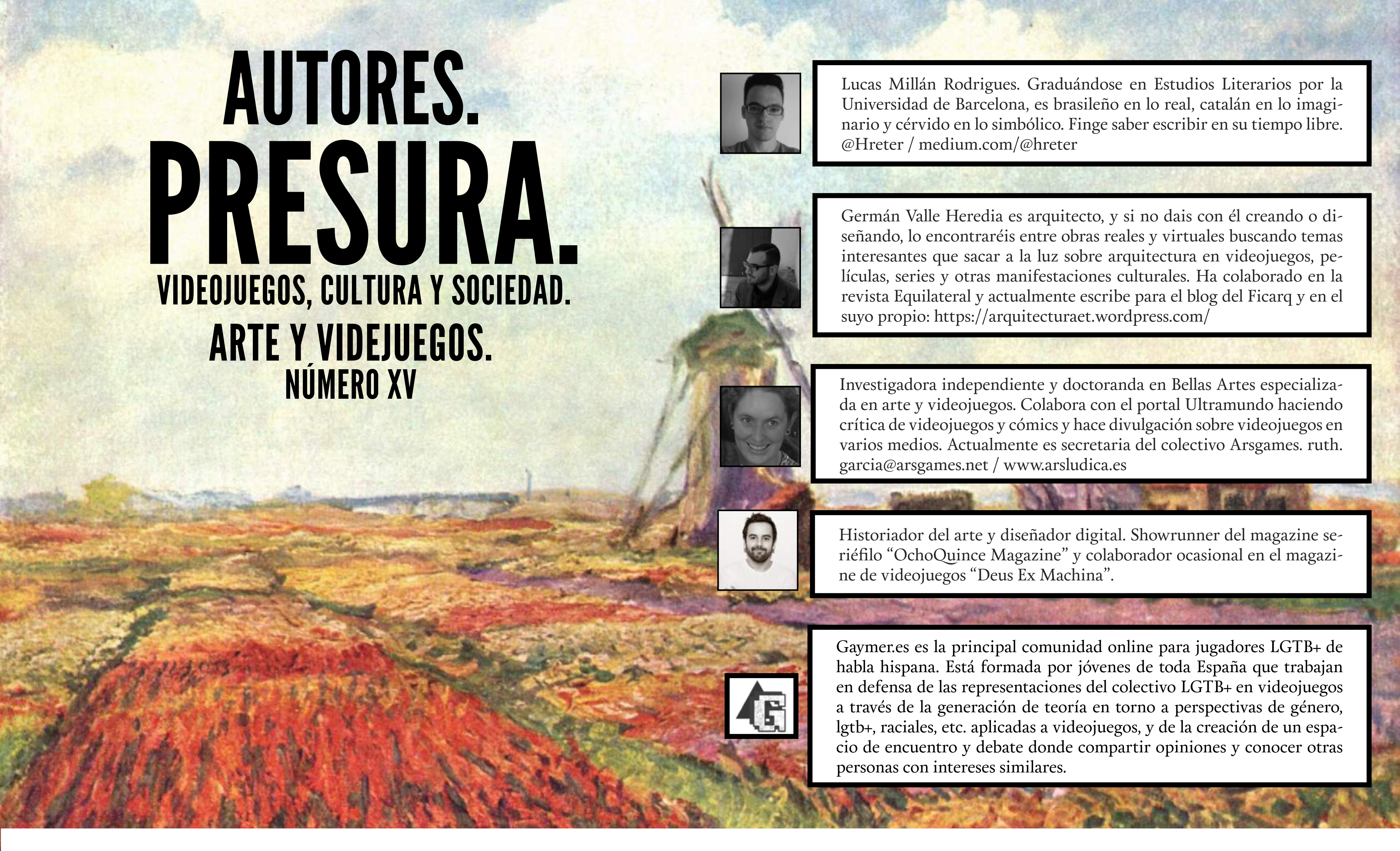


Profesor de Historia. Investigador y doctorando en identidades colectivas altomedievales en el sur Mediterráneo. Estudiante de Antropología Social y Cultural por la U.N.E.D. Miembro del Comité de Redacción de Extremadura. Revista de Historia y Press Button. Fundador, director y editor de la revista Presura e Historia de Extremadura. Divulgador de temas relacionados con Historia, Antropología y Videojuegos en diferentes plataformas.

**correodealbertovenegas@gmail.com**
**@albertoxvenegas**

## ARTE Y VIDEJUEGOS
### NÚMERO XV

**Lugar de edición: Nogales, Badajoz. ISSN: 2444 - 3859. Editada, coordinada y maquetada por Alberto Venegas Ramos.**



# AUTORES.

# PRESURA.

## VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

## ARTE Y VIDEJUEGOS.

### NÚMERO XV

Lucas Millán Rodrigues. Graduándose en Estudios Literarios por la Universidad de Barcelona, es brasileño en lo real, catalán en lo imaginario y cérvido en lo simbólico. Finge saber escribir en su tiempo libre. @Hreter / medium.com/@hreter

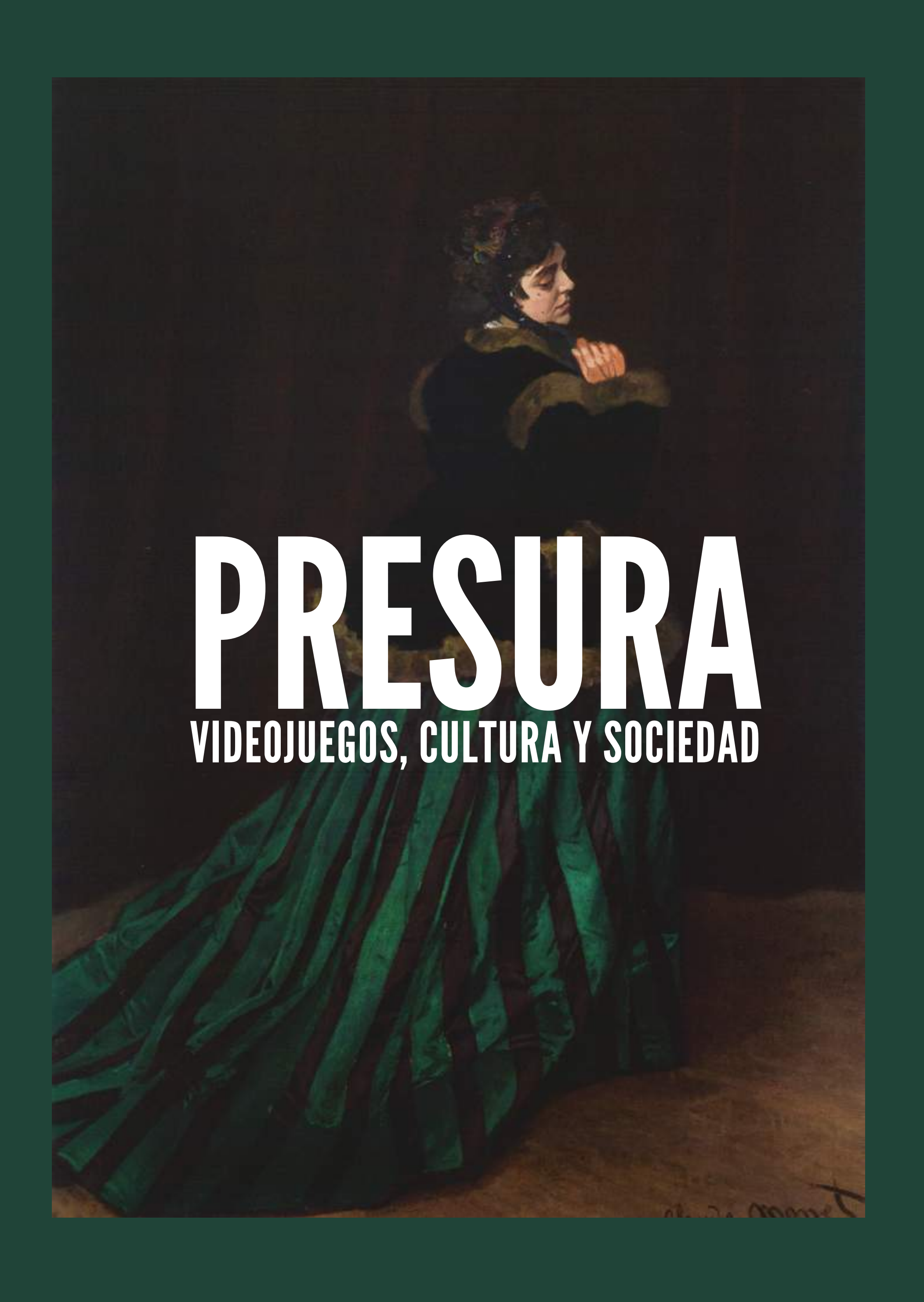
Germán Valle Heredia es arquitecto, y si no dais con él creando o diseñando, lo encontraréis entre obras reales y virtuales buscando temas interesantes que sacar a la luz sobre arquitectura en videojuegos, películas, series y otras manifestaciones culturales. Ha colaborado en la revista Equilateral y actualmente escribe para el blog del Ficarq y en el suyo propio: https://arquitecturaet.wordpress.com/

Investigadora independiente y doctoranda en Bellas Artes especializada en arte y videojuegos. Colabora con el portal Ultramundo haciendo crítica de videojuegos y cómics y hace divulgación sobre videojuegos en varios medios. Actualmente es secretaria del colectivo Arsgames. ruth.garcia@arsgames.net / www.arsludica.es

Historiador del arte y diseñador digital. Showrunner del magazine seriéfilo "OchoQuince Magazine" y colaborador ocasional en el magazine de videojuegos "Deus Ex Machina".

Gaymer.es es la principal comunidad online para jugadores LGTB+ de habla hispana. Está formada por jóvenes de toda España que trabajan en defensa de las representaciones del colectivo LGTB+ en videojuegos a través de la generación de teoría en torno a perspectivas de género, lgtb+, raciales, etc. aplicadas a videojuegos, y de la creación de un espacio de encuentro y debate donde compartir opiniones y conocer otras personas con intereses similares.

Diseño de portada, revista y maquetación: Alberto Venegas Ramos.




# CONTENIDOS:

# PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.





ARTE Y VIDEOJUEGOS

NÚMERO XV

# TRIBUNA

# EN CUALQUIER TIPO DE MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA DEBE PREVALECER LA LIBERTAD ARTÍSTICA.




Los que nos dedicamos a los estudios de género aún a día de hoy nos vemos a menudo envueltos en debates sobre la necesidad o no de este tipo de acercamiento crítico no sólo a los videojuegos, sino a cualquier otra forma de cultura o medio de comunicación de masas. Probablemente se deba a que, lamentablemente, hay personas que entienden las críticas de género como exageraciones de realidades que no son para nada tan complejas, o que no tienen en ningún caso un calado relevante en la psique colectiva social como para que su análisis llegue a despertar interés. Resulta curioso sin embargo ver que las críticas ludológicas, los acercamientos narrativos u otras formas de análisis no suelen suscitar tanta polémica como lo hacen las de género.

Existe un doble rasero al comparar expertos en género y videojuegos con el resto de profesionales del sector. En general, las críticas con respecto a la ambientación, a los gráficos, a la jugabilidad o al diseño de personajes, por poner algunas, son abrazadas por la comunidad como perlas de conocimiento de valor incalculable. En cambio, los textos o artículos que osen plantear líneas de interpretación en torno a la figura de una mujer, un hombre no hegemónico, una persona homosexual, y algún que otro etcétera, son siempre interpretadas no ya como paparruchas, sino como un deliberado acto beligerante. "¿Por qué sacáis siempre la puntilla de las cosas?" o "¿Por qué os empeñáis en censurar personajes?" son coletillas que nos vemos obligados a sortear de tanto en cuanto.

Bien, como en todo, hay tantas opiniones al respecto como cabezas pensantes en el mundo, pero nosotros estamos aquí para aportar la nuestra. Verbigracia: no hay nada de malo en arrojar luz sobre hechos como que tal videojuego no cuenta apenas con personajes femeninos, que las representaciones de mujeres que se ven en tal otro juego no son correctas y pueden confundir a los usuarios, o que la aparición de personas transexuales en algún otro se enfoca desde la comedia y no desde el rigor. En líneas generales, esto no hace que dichos juegos sean mejores ni peores. En cualquier tipo de manifestación artística (y aquí todos ya sabemos que el videojuego es una) debe prevalecer siempre la libertad creativa del autor, pues de otro modo el arte no sería arte, sería mera representación. Es siempre decisión del artista seguir los caminos estipulados o tomar desvíos para generar sorpresa, desconcierto, agitación... Y, aun así, es difícil hacer llover a gusto de todos.

# UNA CRÍTICA DE GÉNERO NO INVALIDA O ENCUMBRA NINGÚN VIDEOJUEGO.

Sin embargo, viajamos todos a bordo de un barco común, y es nuestra responsabilidad mirar los unos por los otros. En este sentido, la realización de representaciones incorrectas de género puede suponer un ejercicio de irresponsabilidad hacia la generación de la psique colectiva que, en definitiva, encuentra sustento en lo que hemos dado en llamar cultura. Hay que tener muy en cuenta a lo largo de todo proceso creativo hacia dónde nos está dirigiendo el producto artístico, y si ese lugar es o no de nuestro gusto. Aún no hemos conocido a nadie, y esperamos no hacerlo nunca, a quien no le parezca agradable que en ese lugar la igualdad entre hombres, mujeres y todo lo que hay en medio sea una realidad tangible. Entonces,

# LA CRÍTICA DE GÉNERO ENRIQUECE LA INTERPRETACIÓN Y PERCEPCIÓN DEL JUEGO.

¿por qué utilizar los videojuegos para incorporar caminos en la dirección contraria?

Una vez más, una crítica de género o de cualquier otro tipo no invalida o encumbra ningún videojuego, sino que lo complementa. Puede ser entendida como un "DLC" que mejora la experiencia de juego a través del enriquecimiento de las percepciones e interpretaciones que se pueden hacer del mismo. Más aún, lo ideal sería que se interpretara como una guía "to do, not to do" que los perfiles que entienden de unos temas regalan desinteresadamente a los que entienden de otros temas, para conseguir así enriquecer el producto final de forma global y colectiva.




94 Arcades
95
053 vg
STREET FIGHTER II:
THE WORLD WARRIOR (1991)
PLATFORM: Arcade
DEVELOPER: Capcom, Creative Materials, U.S. Gold
DESIGNER: Akira Nishitani, Akira Yasuda
COMPOSER: Yoko Shimomura, Isao Abe
FIGHT!
BATTLE 02

# ARTÍCULO.

# LA DECADENCIA DE LA MIMESIS.

## POR: LUCAS MILLÁN RODRIGUES.

¿Qué es aquello que define la calidad de una obra de arte? ¿Su capacidad de expresar una idea? ¿Su virtuosismo técnico? ¿Su capacidad de ser comprendida de forma universal e inequívoca? ¿Su atemporalidad? ¿Su capacidad de despertar diversas interpretaciones? Esta es una pregunta compleja no por carecer de respuesta, pero sí por tener demasiadas. Dependiendo de la época, el territorio o el contexto social, tendremos una o más definiciones de lo que hace buena una obra de arte.

Si pasamos la pregunta al ámbito de los videojuegos, nuestra lógica deja atrás lo metafísico para fijarse en cuestiones más prácticas, como por ejemplo la “jugabilidad”, los “gráficos”, es decir, las divisio-



# CUANDO SE ABORDA UN VIDEOJUEGO DESDE LA ÓPTICA ARTÍSTICA SE EMPLEA UN DISCURSO COMERCIAL.

nes clásicas de una "review" de las revistas de los noventa, cuyo propósito es calificar la obra como un producto según su relevancia comercial, y no su relevancia artística.

No pretendo demonizar la ya maltratada crítica como guía de compras, ni quitarle el espacio que le es de derecho en una industria como la del videojuego. Pero sí quiero denunciar su mala influencia en nuestra manera de pensar en nuestro objeto. Al criticar una obra bajo los parámetros citados en el párrafo anterior, al pensar en una obra como un producto, no solo estamos ignorando su naturaleza artística, sino que la estamos negando, suprimiendo. Tenemos tan presente la naturaleza comercial del videojuego que cuando pretendemos abordarlo desde una perspectiva cultural, artística, lo hacemos desde el discurso comercial, utilizamos terminologías y conceptos paridos por el marketing cuya significación nos obliga, aunque inconscientemente, a restringir nuestro objeto al ámbito comercial.

El gran ejemplo de ello es nuestra fascinación por los gráficos, un término excesivamente generalista que aborda todo lo visual, el "video" de los juegos. Nuestra cultura insiste en relacionar la calidad de sus obras bajo la óptica de la técnica, una costumbre heredada del marketing desenfrenado por parte de Sega y Nintendo aludiendo al potencial gráfico de sus consolas de 16 bits. Eran elementos de la anatomía de las consolas sin gran efecto en la calidad de los juegos, pero que poseían muy buena sonoridad y eran fáciles de comprender: 16 bits son mejores que ocho; un procesador más rápido y de nombre molón es mejor que uno más lento; la capacidad, aunque limitada, de renderizar ambientes en pseudo tres dimensiones es mucho



# EL GRAN EJEMPLO ES NUESTRA FASCINACIÓN POR LOS GRÁFICOS.

# LA CARRERA GRÁFICA SE CONVIRTIÓ EN LA BÚSQUEDA POR EL REALISMO.

más espectacular que las dos dimensiones convencionales. Así, la serie Sonic era reducida al poder del "Blast Processing" y el primer "Star Fox", al milagro del "Super FX".

La guerra entre Sega y Nintendo perdió un poco de su naturaleza agresiva con la masificación de los juegos poligonales, pero su discurso se estableció como la norma. La tercera dimensión no solo permitió la creación de nuevas formas de jugar, como también introdujo la posibilidad de simular de forma fidedigna el movimiento en espacios tridimensionales, por lo tanto, aproximándonos de la realidad.

En ese punto, el marketing empezó a reforzar su discurso con algo aparentemente más esencial que el simple visual de un juego. A medida que la industria se desarrollaba en su adolescencia, la carrera gráfica se convertía en una búsqueda por el Realismo. Una consola mejor no solo te permitiría ver juegos más bellos, un concepto demasiado relativo, sino que te permitiría ver juegos más realistas, es decir, más eficaces a la hora de representar elementos del mundo real, como la física, las formas, la iluminación, las superficies. El videojuego pretendía así venderse como una forma de simulación de la realidad, apartándose de la infantilidad de los dibujos estilizados para soñar con la adultez del cine.

Gracias a la narrativa creada por el marketing, relacionamos la belleza de un juego a su realismo y, por ende, a su técnica, a como aprovecha y desarrolla las limitaciones de la plataforma a la que ha sido desarrollada. Un juego es bueno en tanto que es bello. Un juego es bello en tanto que es realista.

Hemos necesitado un abalo sísmico en la industria como el fenómeno de "Lo Indie" para

# EL FENÓMENO "INDIE" VINO A DEMOSTRAR LA INSUFICIENCIA DEL ESPECTÁCULO GRÁFICO.

empezar a revisar esta perspectiva. Obras que compensan sus limitaciones presupuestarias y técnicas con propuestas originales, nuevos puntos de vista y estéticas particulares empezaron a lentamente a hacerse hueco en nuestra cultura como algo deseable por encima de la fidelidad técnica. Un fenómeno propiciado gracias, entre otras circunstancias, a un aumento en la accesibilidad de herramientas de desarrollo y comercialización, lo que nos lleva a un aumento en la individualización en el proceso creativo. Un juego independiente, debido a su naturaleza pasional y de bajo riesgo económico, no prioriza una fórmula comercial por encima de su deseo expresivo, un deseo expresivo que resulta en una personalidad destacada.

Ya ha pasado casi una década desde la explosión de "Braid" y ahora vemos claros ejemplos de los cambios sustanciales en nuestra relación con los videojuegos, como por ejemplo la insuficiencia del espectáculo gráfico al determinar la calidad de un juego. Aunque insistamos en dar protagonismo a debates sobre el "downgrade", los cuadros por segundo y la responsividad (una evolución formal del discurso tecnocéntrico); aunque la industria insista en canalizar nuestras expectativas mediante la inmediatez de lo visual, negligenciando otros

## CADA VEZ ES MÁS DÉBIL LA RELACIÓN ENTRE BELLEZA Y REALISMO EN LOS VIDEOJUEGOS.

# SACRIFICAR EL REALISMO ¿SERÁ UN CAMBIO A MEJOR?

aspectos no tan fácilmente demostrables, las cosas empiezan a cambiar. Ejemplo de ello son las críticas a los exclusivos de Sony y Microsoft respectivamente, "The Order: 1886" (2014) y "Ryse: Son of Rome" (2013), en las cuales se insiste en que por más visualmente espectacular que sea el juego, no lo salvará de la mediocridad.

¿Será este un cambio a mejor? Es imposible hablar de progreso en términos absolutos. Por un lado, los videojuegos se están asentando tanto como producto cultural como plataforma de expresión artística y eso conlleva un enorme sacrificio: el de la estabilidad.

No hablo de la estabilidad económica de la industria, o del papel de los productores independientes versus el papel de las grandes productoras. Hablo de algo tan inmaterial como la misma definición de videojuego. Al abrirnos a nuevas posibilidades, experimentaciones temáticas, formales, estéticas y, principalmente, al tener en consideración sus logros al pensar los videojuegos, al mismo tiempo salimos de un corsé opresor y caímos en la incertidumbre del exceso de libertad.



# EL DISCURSO SOBRE QUE ES ARTE ES CAÓTICO E INACCESIBLE.

Empecé este texto preguntando sobre aquello que define la calidad de una obra de arte, o lo que viene a ser lo mismo, aquello que define el arte como tal. Actualmente no tenemos una sola respuesta para ello, sino infinitas. El discurso sobre qué es el arte, y sobre cómo debemos pensarlo es caótico, inaccesible para muchos, irrelevante para la mayoría. La postmodernidad aparenta ser una acumulación esquizofrénica de autorreferencias que nos sitúa en un laberinto total, sin punto de entrada o salida. Una situación tan compleja que acaba causando cierto repudio en todo aquél ajeno a ella. Una situación tan incómoda que no nos debe extrañar ver a tanta gente reivindicando la simplicidad de los videojuegos. "No tienen que ser arte", "son solo entretenimiento", "¿para qué hacerlo todo tan complicado?".

Estos reaccionarios ven en el discurso del marketing una estabilidad ontológica, algo al que aferrarse ante la incertidumbre. Protegidos bajo el ala del discurso conservador de los juegos como puro entretenimiento, podemos definir, criticar, catalogar, jerarquizar todo videojuego presente, pasado y futuro. SI empezamos a criticar algo, llegaremos al más puro nihilismo, nada y todo podrá ser un videojuego, así como nada y todo puede ser arte, quitándole el significado. ¿Por qué no, por lo tanto, aferrarnos a una tradición bien establecida, bajo la cual se ha regido la producción desde hace décadas, hasta el punto de considerarla natural? Sin cuestionamientos fútiles, sin problemati-

## EL DISCURSO DEL JUEGO COMO MERO ENTRETENIMIENTO, PROCEDENTE DEL MÁRKETING, NO ES MÁS QUE UN DISCURO REACCIONARIO AL QUE AGARRARSE FRENTE A LA INNOVACIÓN.

# EL DEBATE SOBRE QUÉ ES EL ARTE YA OCURRIÓ.

zaciones que desestabilice su forma, su definición. ¿Por qué no dejar que los juegos sigan siendo juegos?

La mala noticia para los defensores de esa estabilidad del formato es que este debate ya ocurrió con el arte. Durante el siglo XIX pasamos de la seguridad conceptual del clasicismo al potencial ilimitado, pero inestable de la modernidad.

El renacimiento había recuperado y repensado el concepto de Mímesis de Aristóteles, esa perfección en la imitación de la naturaleza que en el arte se lograba mediante la simetría y el uso de conceptos matemáticos. Aristóteles idealizaba esa naturaleza como siendo atemporal e igualmente bella para toda la humanidad, más allá de nuestra percepción cambiante e imperfecta. El arte



# EL SIGLO XIX QUEBRÓ LA DEFINICIÓN CLÁSICA DE ARTE.

(la escultura, la poesía, la tragedia) tenía que buscar ese ideal capaz de transmitir su belleza de forma universal e inequívoca. En contraste con el arte medieval, considerado tosco y empobrecido por situar su función dogmática por encima de la belleza, el arte del renacimiento se desarrolló en nombre de la belleza de la universalidad de la razón, la ciencia y el potencial del hombre de conquistar el mundo natural creado por Dios.

Esta seguridad discursiva que el arte al mismo tiempo expresaba y ayudaba a construir se vio abalada por la Revolución Francesa. La caída del Antiguo Régimen y la ascensión de la burguesía significaron un cambio de ideales; la libertad y la individualidad por encima del poder absoluto. Todos somos iguales en

# VAN GOGH, MONET, MANET Y MUNCH DESAFIARON LA CREENCIA ATEMPORAL DE QUE SOLO PUEDE HABER UN ARTE.

tanto que somos únicos. El pasado dejaba entonces de ser el gran referencial para dar lugar al espíritu creador del artista y su visión del mundo, única e inimitable. El arte romántico, muchísimo más emocional que racional, muchísimo más subjetivo que universal, empezaba a valorar la originalidad.

Ese aprecio por la originalidad permitió que algunos artistas, principalmente aquellos que no querían o no podían adaptarse a las exigencias del público, experimentasen con las formas, creasen su propio arte siguiendo sus propias reglas estéticas. De forma paralela a la academia y las galerías de arte ortodoxas, nombres como Van Gogh, Monet, Manet y Munch desafiaban la creencia atemporal de que solo puede haber un arte, una estética, una forma de ver el mundo. Mientras que círculos más tradicionales defendían que no podía haber otra forma de arte que no el bello, artistas y pensadores insistían en el poder revolucionario del arte y que la calidad de un artista es inversamente proporcional a su popularidad.

A pesar de distantes en el tiempo, el fenómeno del arte moderno en el siglo XIX y el fenómeno de "Lo Indie" en nuestro contexto poseen narrativas muy cercanas. El mundo post-revolucionario, industrializado, de las grandes urbes, de la consciencia histórica, del inicio de la consciencia de clases y del ápice de la individualidad burguesa impulsaron y legitimaron el surgimiento de nuevos discursos que revelaban que el mundo era muchísimo más fragmentado de lo que los ideales de la Revolución Francesa vendían. Los artistas, dentro de su individualidad, expresaron su propio mundo en vez de buscar un ideal que solo aparentaba hablar con todo el mundo.

Del otro lado, la masificación de Internet como medio de comunicación, la relevancia del público y su opinión en la industria cultural, la facilidad en el acceso a los medios de producción y distribución, los discursos de crítica social y representatividad en los medios de comunicación especializada y la saturación de un modelo formalmente limitado en su intento de universalidad posibi-

litaron el surgimiento de obras que, así como el arte moderno, huían del preciosismo técnico y todo lo que ello representa, para apostar por valores subjetivos, formas arbitrarias, decisiones consideradas por muchos de mal gusto, aburridas o desinteresantes. Pero que no nos representan ni quieren apelas a nuestra cosmovisión.

"Lo Indie" desafía nuestra concepción de los videojuegos de la misma manera que los modernos desafiaron nuestra concepción del arte: representando diferentes puntos de vista y, principalmente, explorando nuevas formas de expresar aquello incompatible con lo defendido por la tradición.

La modernidad afirmaba que el realismo del arte clásico, la misma forma de la representación, estaba intrínsecamente relacionado con su contenido, es decir, con la cosmovisión que representa. Era necesario desarrollar nuevas maneras de representar (pintar, esculpir, actuar, escribir) capaces de dar forma a esos discursos emergentes. El principal ejemplo lo encontramos en el cubismo de Picasso, el cuál representaba la realidad en una amalgama de perspectivas yuxtapuestas en vez de la tradicional perspectiva única de nuestra percepción.

Picasso también era adepto a recuperar elementos estéticos repudiados por la tradición e incorporarlos a sus obras. Por ejemplo, los ojos almendrados, planos e inexpresivos del arte medieval y pre-clásico; motivos del arte africano y del arte asiático, sumamente ignorados por la tradición eurocéntrica. Los tradicionalistas le criticaban por primitivista, por buscar en esos elementos la simple nostalgia y por ignorar la naturaleza absoluta del progreso técnico del arte occidental. Pero Picasso buscaba justamente la inocencia del arte primitivo para poder construir una nueva estética, sin la opresiva influencia de la tradición.

Cuando "Lo Indie" empezó a tener relevancia en la industria, insistíamos en calificar los muchísimos juegos en pixel art de cazadores de nostalgia, de pura apelación a la infancia de los videojuegos. Pero a medida que se experimentaba con el pixel art, se probaba

# EL "INDIE" NOS DESAFÍA.



## EL "INDIE" ROMPE NUESTRA CONCEPCIÓN DE LOS VIDEJUEGOS DE LA MISMA MANERA QUE LOS MODERNOS DESAFIARON NUESTRA CONCEPCIÓN DEL ARTE.

# EL MUNDO ES UNA ORGÍA DE PUNTOS DE VISTA FRAGMENTARIOS.

su autosuficiencia estética. Lo mismo pasa con el "low-poly", la música en 8 bits, los UI minimalistas. Aunque sí se remita a una época primigenia de los videojuegos, su función estética no depende de la nostalgia, pero sí expresar algo único, diferente de todo aquello que "gráficos realistas" y una banda sonora orquestada serían incapaces de expresar.

La aventura modernista, la explosión de posibilidades estéticas en la forma de ismos y vanguardias políticamente apasionadas, resultó incapaz de instaurar un nuevo modelo estético ideal, estable y justo. En su lugar, logramos un campo discursivo dónde todo vale. El postmodernismo es ese período posterior a la necesidad de destruir la tradición encabezada por la mímesis, cuando somos conscientes de que el mundo es una orgía de puntos de vista fragmentarios y conflictivos y que nunca seremos capaces de encontrar una unidad. Pero principalmente el postmodernismo es un período de aceptación de la multiplicidad.

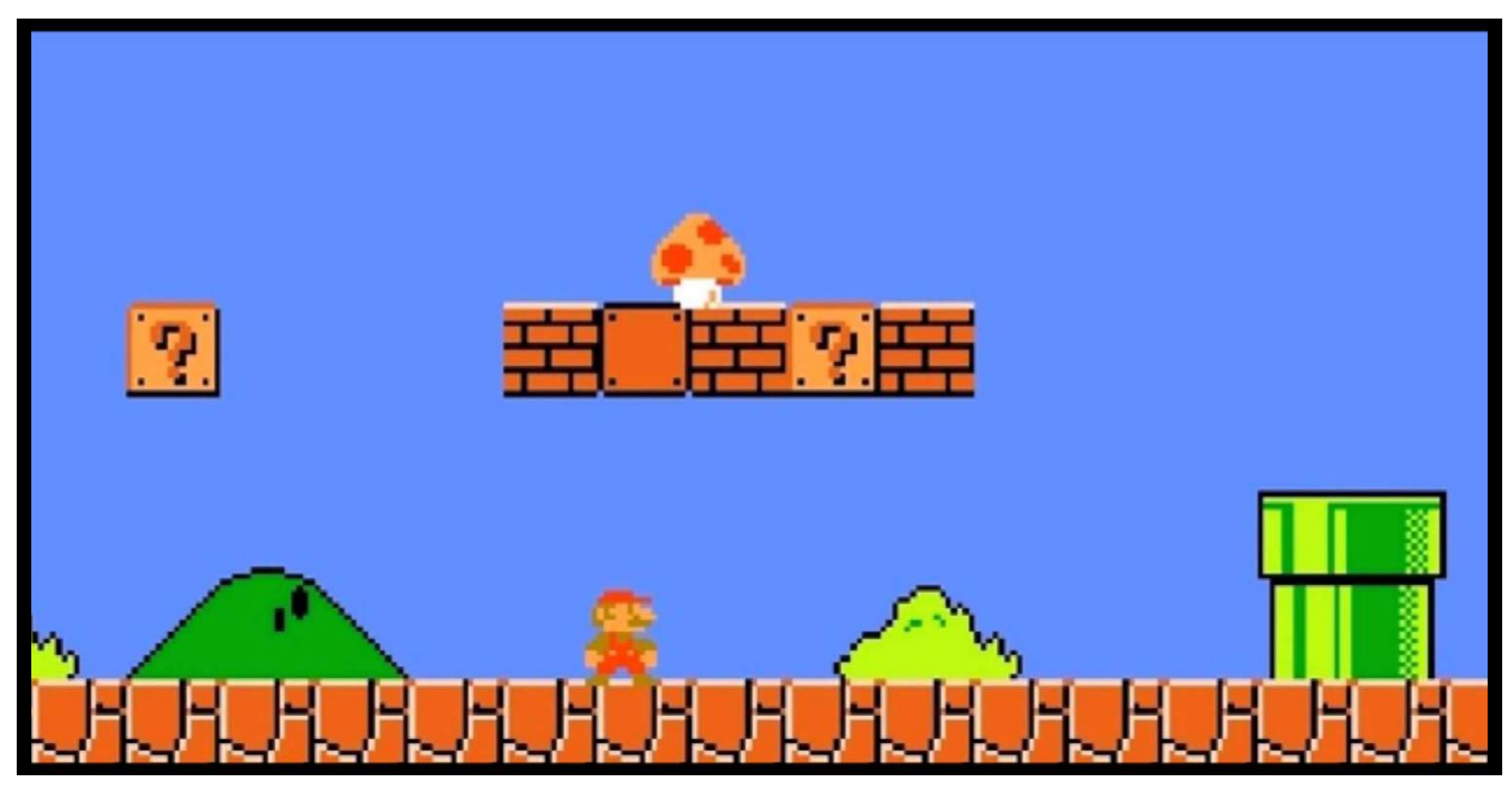
Si el videojuego quiere ser arte, tiene que ser consciente de que el arte ha muerto hace mucho. Ese arte que representa toda una nación, todo un período histórico, que promete sustituir el papel de la religión, que gana la categoría de patrimonio universal de la humanidad y es expuesto como monumento en el Louvre es un arte imposible. Aristóteles y su idealismo ya no tienen lugar.

Por lo tanto, estaría bien que tanto desarrolladores como jugadores y, principalmente, críticos aceptáramos esa condición inestable del videojuego y empezáramos de una vez a pensarlo como tal sin miedo de que esto se nos vaya de las manos. Cosa que acabará pasando tarde o temprano.



FIN

# PRESURA VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



ARTE Y VIDEOJUEGOS. NÚMERO XV

# "JOURNEY" Y LA ARQUITECTURA DEL ESPÍRITU.

## POR: GERMÁN VALLE HEREDIA.



"En un espacio desnudo sólo caben personas sinceras. Espacios en los que la luz y el aire son más importantes que los acabados permiten el desarrollo de otro tipo de relaciones más profundas entre las personas, y un conocimiento mayor por parte de cada individuo" [1]

1. Tadao Ando. Arquitectura y espíritu,p.61

Desierto, sendero, roca y ruina; templos, pasado, luz y oscuridad. En los espacios desnudos de "Journey" también caben personas sinceras de miradas sorprendidas, que bañadas por la luz interior de los edificios o del sol del desierto, encuentran relaciones con un videojuego de una profundidad inusual.

Capilla en el monte Rokko, de Tadao Ando (1985-1986)



"JOURNEY", POR CORTO QUE SEA, ES UNA EXPERIENCIA ÚNICA Y UNO DE LOS MEJORES EJEMPLOS DE VIDEOJUEGOS COMO ARTE POR SÍ MISMOS.

# "JOURNEY" NOS TRAE LA EXPERIENCIA DE ARQUITECTURAS REALES DE LA MANO DEL JAPONÉS TADAO ANDO.

Mucho se ha escrito sobre "Journey" desde que llegara a PlayStation 3 en 2012. Hemos oído (y comprobado) que es precioso, que por corto que sea es una experiencia única, y que es uno de los ejemplos más claros de que en los videojuegos no sólo hay arte, sino que son arte en sí mismos.

El viaje de "Journey" nos conduce directamente por caminos de emoción, guiándonos en su recorrido por distintos puntos en los que lo visual y lo acústico confluyen entre desiertos, edificios y naturalezas extrañas que consiguen tocar nuestro interior. Estas arquitecturas perdidas entre tiempo, arena y nieve, a pesar de su eclecticismo e incluso de sus toques arábigos, nos traen la experiencia de arquitecturas reales de la mano del japonés Tadao Ando.

Y es que para el arquitecto nipón, nada hay más importante que el espíritu humano cuando habla de sus edificios. Ya sea cuando menciona los materiales que usa, cómo trata la luz y el vacío, o la importancia que da a la naturaleza, en algunas de sus obras podemos encontrar elementos que se reflejan en el universo de "Journey". En esta relación entre varios edificios reales, la filosofía de Ando, y la aventura de disfrutar del juego, podemos tender puentes que fortalecen lo que ya se ha dicho sobre el título, afianzándolo con lazos de hormigón.

Este espíritu, que encontramos a la vez en el videojuego y en los dos templos que vamos a analizar, va más allá de la apariencia de los elementos constructivos, y se encuentra en la importancia que en la obra analizada tienen el recorrido y los cambios de vista que nos ofrecen al pasear entre sus muros.

Sin ir más lejos, la Capilla en el Monte Rokko (Kobe, Hyogo, Japón), una pequeña pieza de hormigón que contiene una capilla cristiana, se nos presenta como un elemento separado del exterior por una galería que hace que su acceso no sea

directo. Desde la distancia que esta galería impone respecto al volumen principal, se nos obliga a perder de vista el entorno, ya que el material que nos cubre en ese recorrido no es transparente y perdemos la noción del espacio exterior. Este recorrido, que conduce con un giro final al interior del espacio principal, nos hace conscientes poco a poco de que vamos a entrar en un recinto ajeno a lo externo, preparándonos para la interiorización que supone hollar ese espacio. Y tras ese recorrido hacia lo interno, nos encontramos en una sala en la que, amparados por el hormigón y la luz controlada del exterior, la única referencia del lugar del que vinimos es la ladera que queda a un lado: hemos perdido toda orientación y solo queda espacio para la luz y el crecimiento personal.

Varios son los momentos de "Journey" en los que somos partícipes de una interiorización similar, recorriendo espacios que nos son ajenos y que nos oprimen para desembocar en lugares amplios con mucha más luz y que nos van revelando poco a poco la historia del pasado y la nuestra propia.

Este método del juego de "Thatgamecompany", que nos va ofreciendo pinceladas de entornos destruidos que a la vez son tan bellos, también se

Iglesia de la Luz, de Tadao Ando (1989)



VARIOS SON LOS MOMENTOS DE "JOURNEY" DONDE RECORREMOS UN CAMINO SIMILAR AL ARTE DE TADAO ANDO.

encuentra en el discurso de Tadao Ando; y es que para él la esencia de la arquitectura es "esa combinación entre geometrías puras y elementos naturales para que el hombre pueda sentirse bien dentro de una forma esencial, que sólo puede lograrse descifrando, llegando a conocer la esencia de un lugar: lo que queda de los tiempos, de un clima, de las tradiciones, de los hechos del pasado, de la topografía, de antiguas construcciones y de la vegetacion" [1]

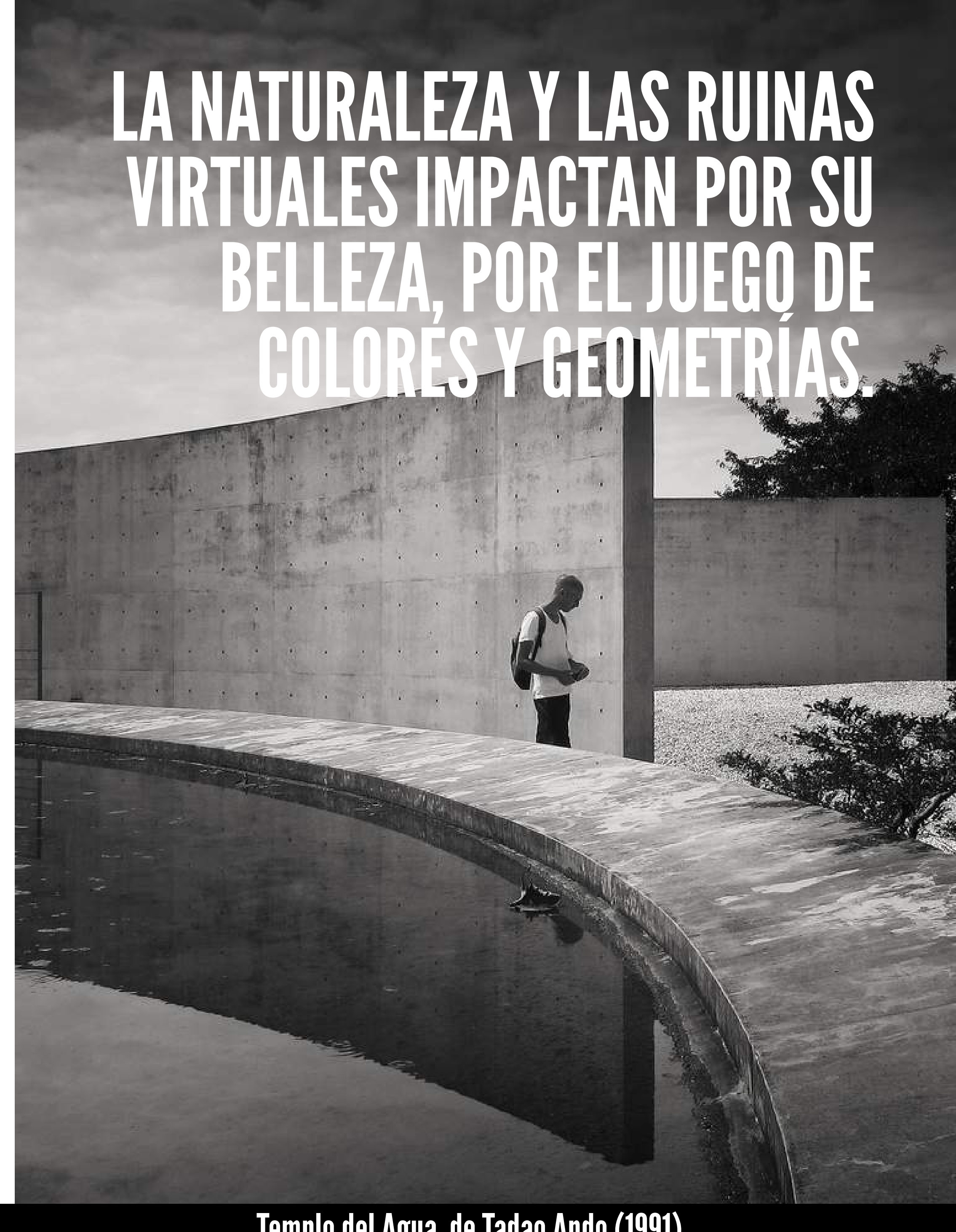
Esa experiencia es la que recibimos en el juego, explorando un mundo roto a través de su historia, que encontramos entre ruinas destruidas y templos intactos. La naturaleza y las ruinas virtuales impactan por su belleza, por el juego de los colores y geometrías, por lo vivo de un lugar a la vez tan decadente, reforzado por vestigios y construcciones que nos envuelven y conducen hacia nuestro destino.

Este origen desde el pasado está también presente en el Templo del agua (Awaji, Hyogo, Japón), un edificio anexo a un conjunto histórico al que se accede por un camino que, como en el ejemplo anterior, anula la posibilidad de comprender todo el edificio de un vistazo. Esta iniciación a través de espacios y visiones diversas del entorno, establece vínculos con conceptos del budismo, como el portal, el camino hacia la perfección, la transición… elementos que también resuenan en el universo de "Journey".

Tras esta ascensión desde el complejo histórico, el acceso final al templo se produce atravesando un estanque de lotos; pero para poder llegar a sus escaleras, unos muros nos obligan a girar varias veces en nuestro recorrido hasta encontrar tal punto, despistándonos antes de llegar al objetivo último de atravesar las aguas. Una vez que atravesamos el umbral y dejamos de lado el ambiente externo, el interior permanece en nuestra mirada como un recuerdo gráfico de alguno de los templos de "Journey", encontrando también referencias visuales más allá de las conceptuales. Y es que una vez que estamos en el interior de cual-

1. Tadao Ando. Arquitectura y espíritu,p.61

## EN ALGUNOS DE LOS TEMPLOS DE "JOURNEY" ENCONTRAMOS REFERENCIAS EXPLÍCITAS A TADAO ANDO.



## LA NATURALEZA Y LAS RUINAS VIRTUALES IMPACTAN POR SU BELLEZA, POR EL JUEGO DE COLORES Y GEOMETRÍAS.

Templo del Agua, de Tadao Ando (1991)

# CON EL FLOTAR Y LA ASCENSIÓN EL DESENLACE SE NOS PRESENTA COMO UNA RESURRECCIÓN.

quier edificio sacro de Ando (sea de la religión que sea) el exterior se anula, en un contraste similar al que tenemos en los interiores de "Journey" respecto al desierto o la nieve exteriores.

Pero cuando se aproxima el final del juego dejamos atrás las construcciones del mismo, y toda atadura física del personaje al entorno desaparece. Con el flotar y la ascensión final, el desenlace se nos presenta como una resurrección que nos invita a explorar ese mundo otra vez, exprimirlo hasta que hayamos obtenido todas las respuestas posibles. En los créditos finales del juego, la música y los movimientos del alma del viajero recorriendo a la inversa los espacios que ya hemos conocido forman un momento único en los videojuegos, de integración de lo que hemos vivido; de reflexión y calma para asimilar lo que la experiencia nos ha aportado volviendo a visitar todos sus espacios.

Esta calma la encontramos en los edificios analizados de Ando (y otras de sus capillas), entre sus paredes y recorridos somos partícipes de espacios que influyen en nuestro interior, conduciéndonos a la reflexión y a la tranquilad que con sus materiales promueve; no en vano el propio Ando afirma que el objetivo de su arquitectura es el de despertar la sensibilidad del hombre.

Cuando experimentamos la arquitectura, el propio espacio nos envuelve, y nos hace comprenderlo cuanto más tiempo le dedicamos. Con los videojuegos es nuestra mente la que se ve rodeada por la experiencia, somos nosotros también los que estamos viviendo en ese mundo virtual. Pero el caso concreto de "Journey" comparte con la arquitectura ese aire

# LA CALMA PARA ASIMILAR TODO LO ACONTECIDO LO ENCONTRAMOS TAMBIÉN EN LA ARQUITECTURA DE ANDO.

Interior del Templo del Agua, de Tadao Ando (1991)

# “CADA PAISAJE DEBERÍA PERMANECER EN EL CORAZÓN DE QUIENES LO HABITAN.”

de exploración, la sensación de que, ya que estamos en ese entorno, tenemos que comprenderlo e ir más allá.

“Uno de los objetivos de mi arquitectura consiste en crear un sentido del paisaje que afecte a ese profundo apego que los pueblos sienten por un lugar, y lo refuerce. Cada paisaje debería permanecer en el corazón de quienes lo habitan, ofreciéndoles una sensación de estabilidad y pertenencia, pero también excitándoles con su belleza” [2]

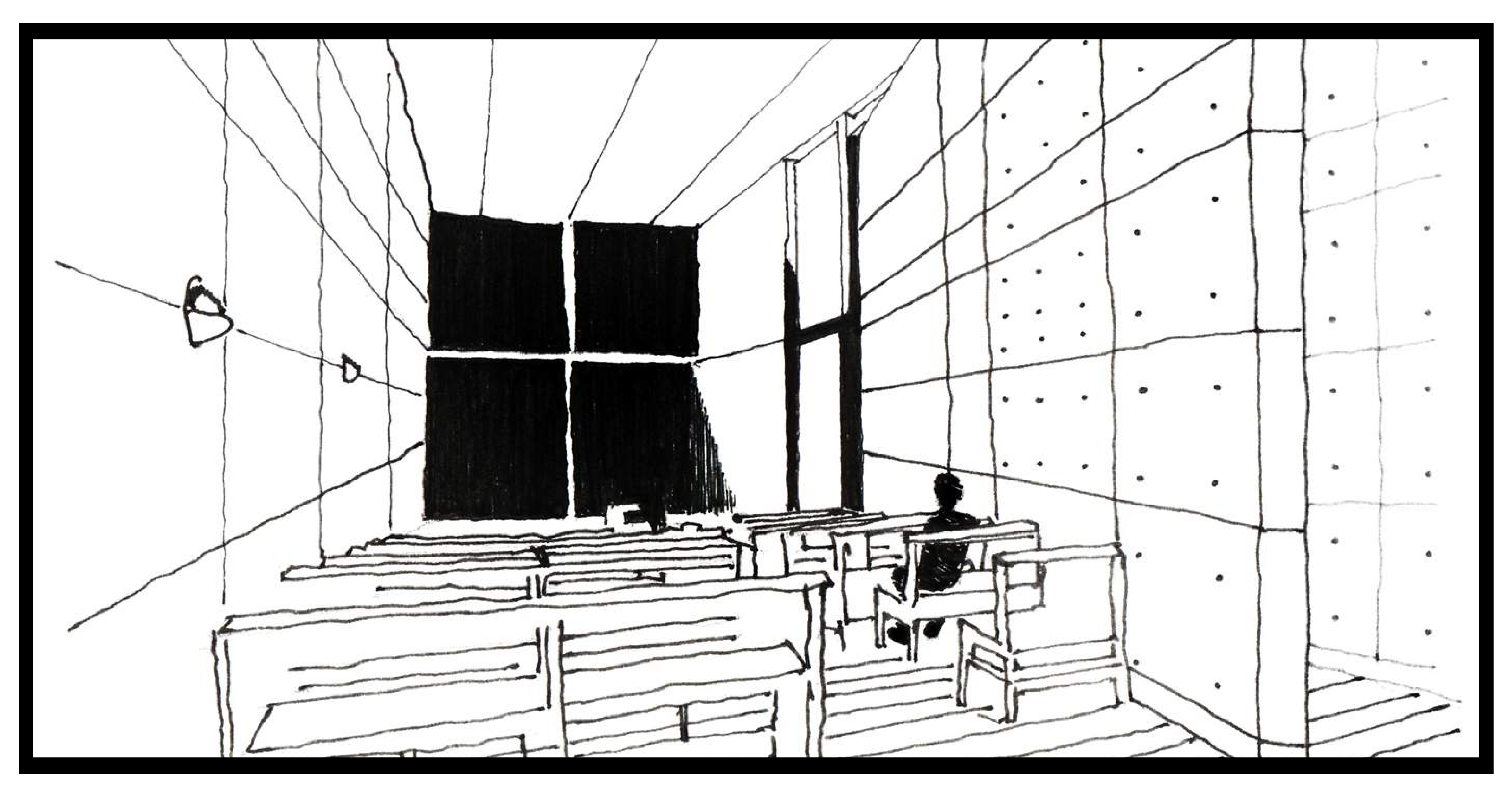
2. Espacio, abstracción y paisaje. Tadao Ando 1983 - 2000, Revista El Croquis nº 44-58, p.12



# FIN

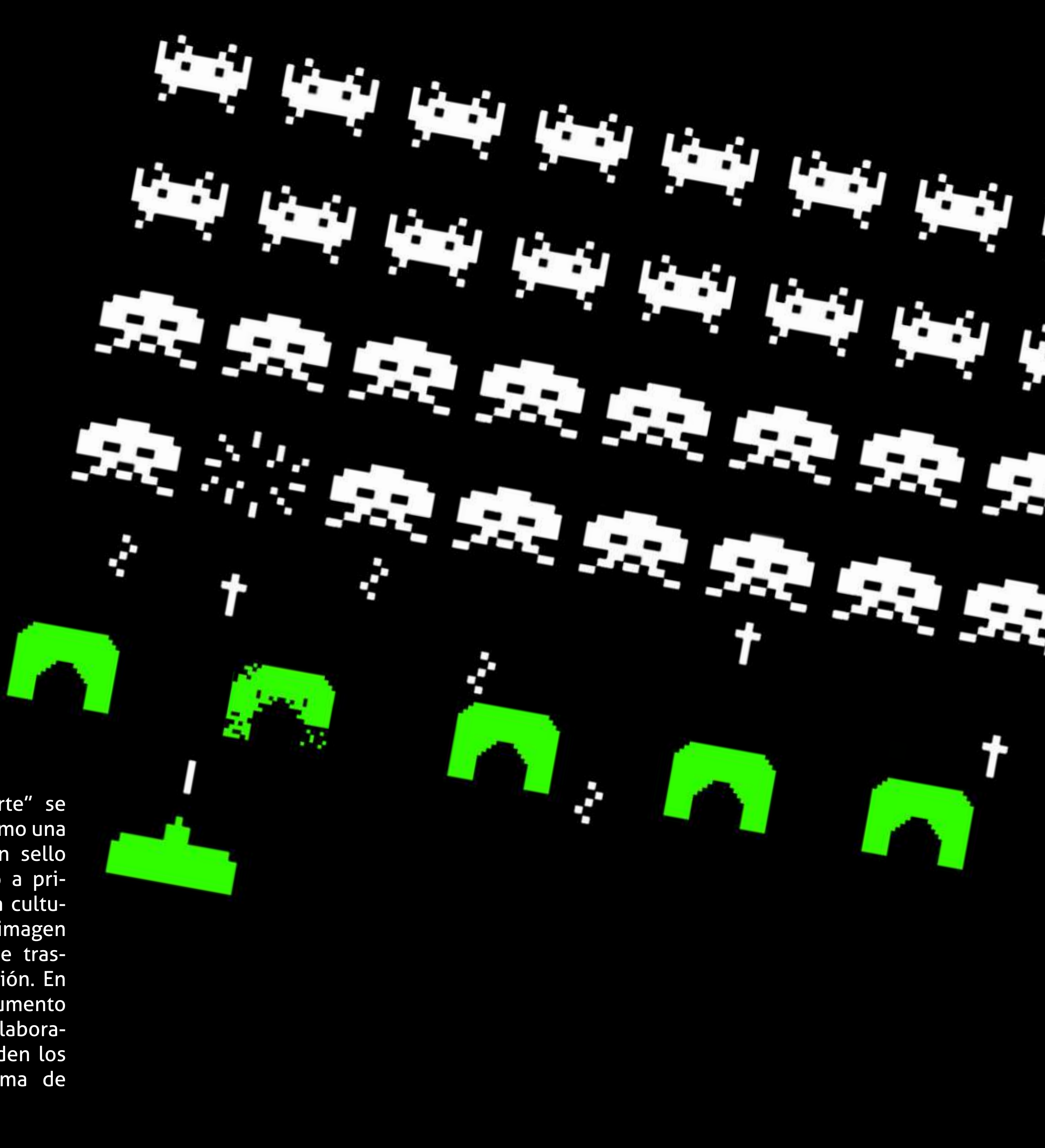
“Journey wallpaper”, de O-l-i-v-i (2016)

# PRESURA VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



ARTE Y VIDEOJUEGOS. NÚMERO XV

# ARTÍCULO.



# JUGANDO EN EL MUSEO.

## POR: JORGE DUEÑAS VILLAMIEL.

Cuando se alude al debate del videojuego como forma de arte casi siempre se suele hacer desde el terreno de lo videolúdico y no de lo artístico. En muchos casos este debate no es más que un intento de parte de los trabajadores del sector y los jugadores más veteranos por legitimar lo que la sociedad sigue considerando un mero entretenimiento infantil. El término “arte” se aplica en estos casos como una mera pátina dorada, un sello de calidad, un ascenso a primera división en la liga cultural que busca crear una imagen de los videojuegos que trascienda la simple diversión. En otras ocasiones el argumento es más consciente y elaborado; los hay que defienden los videojuegos como forma de

arte aludiendo a su dimensión estética y a su capacidad para generar emociones y transmitir ideas, lo cual en muchos casos es innegable.

Desde el terreno de los que se dedican al mundo de las artes el debate es prácticamente inexistente. Algunos críticos, comisarios o historiadores levantaron la ceja con preocupación cuando en el año 2012 el MoMa (Museum of Modern Art) de New York, catedral del arte contemporáneo, anunció la adquisición de 14 videojuegos clásicos como parte de su colección. Poco importaba que aquella decisión viniera de parte de la comisaria de arquitectura y diseño del museo, Paola Antonelli, quien nunca se refirió a los videojuegos como arte sino como diseño

## PAC-MAN COMPARTÍA EDIFICIO CON PINTURAS DE PICASSO.

interactivo y cultura popular; la simple idea de que Pac-Man pudiera compartir techo (a dos plantas de distancia) con un Picasso era intolerable para muchos, como demostraron los editoriales que inundaron las secciones culturales de los periódicos mostrando el profundo rechazo ante la iniciativa. Curiosamente, Paola Antonelli,

## EN 2012 EL MoMa ANUNCIÓ LA ADQUISICIÓN DE 14 VIDEOJUEGOS.

sin transgredir su categorización de "diseño interactivo", reconoce ciertos atributos artísticos de los videojuegos, como son la estética, la construcción del espacio, la gestión del tiempo y el comportamiento del jugador, es decir, la interactividad. Esto choca con la mayoría de opiniones que reducen lo artístico en los juegos exclusivamente a la parte visual. No en vano a aquellos que se encargan del apartado gráfico en el desarrollo de un videojuego se les engloba dentro del denominado "departamento de arte".

*"Considero los videojuegos como una forma de diseño que es increíblemente importante hoy en día y que se volverá más relevante aún en el futuro, porque es la manera con la que interactuamos con máquinas y pantallas".*
Paola Antonelli

La polémica con el MoMa es lo más cerca que ha estado la comunidad artística de un verdadero debate sobre la posible identidad artística de los videojuegos, y fue un debate

## LA ESENCIA ARTÍSTICA DEL VIDEOJUEGO VA MÁS ALLÁ DE LO VISUAL.



"Hurt me plenty", de Aram Bartholl (2014)

# EL MOMA NO ETIQUETÓ LOS JUEGOS COMO ARTE.



muy naïf, porque ni siquiera el museo se posicionó con contundencia al respecto. Sí, los videojuegos entraron por primera vez en el museo de arte contemporáneo más importante del mundo, pero ni siquiera el propio museo se atrevía a etiquetarlos como "arte", sino que los acogía como artefactos culturales que deben ser conservados. Pero a pesar de las reticencias de la comunidad artística a la hora de reconocer al videojuego como uno de los suyos, no son pocos los artistas que han utilizado los videojuegos como herramienta, como medio de expresión para transmitir sus ideas.

Quizás uno de los casos más conocidos sea el del artista urbano Invader, quien ha intervenido en las calles de medio mundo con sus mosaicos de baldosas cerámicas cuadradas representando icónicos personajes pixelados de videojuegos de los años 80´s. Los más conocidos son las obras protagonizadas por los aliens del mítico "Space Invaders", pero entre sus trabajos también encontramos a fantasmas de "Pac-Man", Thomas de "Kung Fu Master", Sonic, Megaman o personajes del vasto imaginario popular de Nintendo.

Las obras de Invader no dejan de ser una apropiación "pop" de la iconografía de los videojuegos, pero el hecho de materializar a estos personajes y sacarlos a la calle no sólo ayuda a visibilizar un entretenimiento que suele desarrollarse en la intimidad de los hogares, sino que dota de un sentido literal al argumento de "Space Invaders": a través de los mosaicos del artista francés los videojuegos invaden literalmente el espacio público. Materializaciones del universo virtual es lo que realiza también el artista Aram Bartholl con sus obras "Dust" (2001), "De_dust" (2004) "Dust - The Gate" (2013), todas ellas recreaciones especiales del mapa "Dust" del célebre "Counter-Strike". Con ellas podemos pasear físicamente por el escenario digital que tantas veces hemos recorrido a golpe de teclado y ratón y ser conscientes de su escala y su diseño espacial.

Pero la utilización de los videojuegos en el campo artístico va más allá de su representación iconográfica. La obra "[Domestic]" (2003) de la artista Mary Flanagan, por ejemplo, se apropia del motor de juego de "Unreal Tournament" para transformar el campo de batalla en un entorno hogareño en el que explorar sus traumáticos recuerdos de infancia. A través de fotografías y textos repartidos por el escenario, Flanagan transforma la violenta batalla del juego en un viaje psicológico.

## NO HAN SIDO POCOS QUIENES HAN UTILIZADO EL VIDEOJUEGO COMO UN MEDIO.



"Super Mario Clouds", de Cory Arcangel (2002 2005)

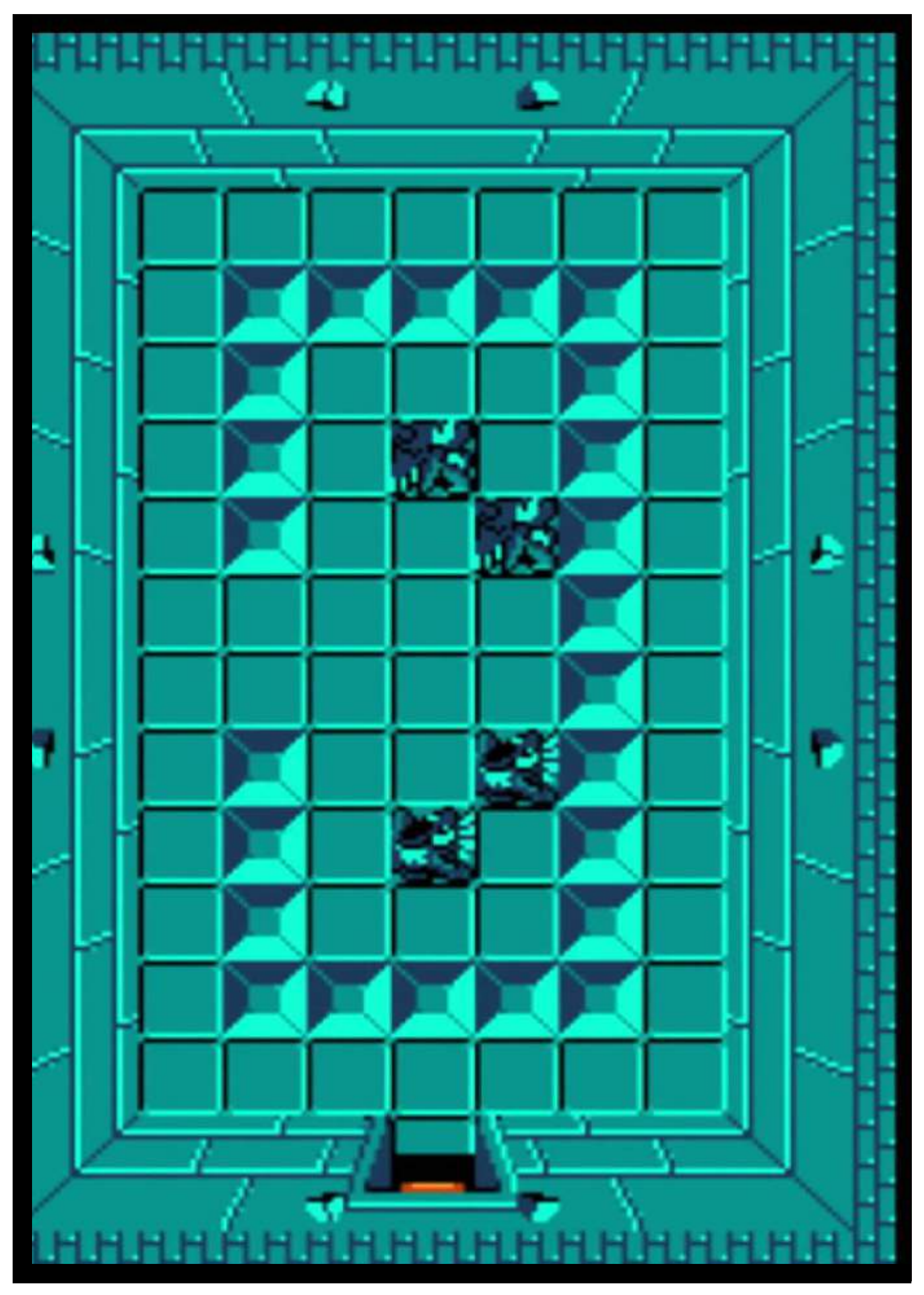
*"¿Pueden subvertirse los espacios de un juego tan tecnificado, a menudo violento, frío e impersonal, para crear la experiencia inversa: un juego afecto que personaliza (y por tanto politiza) el espacio?¿Puede la navegación de un juego tridimensional servir como instrumento para desmontar o "desjugar" el funcionamiento habitual de un juego de tiros?". Mary Flanagan.*

Otro ejemplo es el artista Cory Arcangel, en cuyas obras altera el código de algunos videojuegos para experimentar con ellos y transformarlos en experiencias estéticas. El artista norteamericano se hizo conocido en el año 2002 por su obra "Super Mario Clouds", en la que modificó un cartucho original del clásico juego de la NES para borrar todos los sprites que no fueran nubes. Al iniciar la consola con el cartucho modificado obtenemos un simple scroll del cielo azul con las nubes desplazándose. Se elimina así la capacidad de interacción del usuario, que se ve limitado a asumir un rol contemplativo, similar al que tendría ante un lienzo del pintor decimonónico John Constable. ¿Por qué "Super Mario Clouds" de Cory Arcangel es arte y "Super Mario Bros" no? Por la misma razón que consideramos arte a la "Rueda de bicicleta" de Duchamp mientras que cualquier otra rueda es... simplemente una rueda. La primera nos propone una reflexión, nos cuestiona, la segunda se limita a entretenernos. Lo decisivo en esta identidad es la intencionalidad de la obra.

En el mismo año, Arcangel lanzó "I Shot Andy Warhol", un mod del cartucho de "Hogan's Alley" que cambia a los gangsters que el jugador debe disparar por un sprite del artista Andy Warhol, y a los personajes inocentes del juego por el Papa, el Coronel Sanders (fundador de Kentucky Fried Chic-

# CORY ARCANGEL

## ALTERA EL CÓDIGO DE VIDEOJUEGOS PARA EXPERIMENTAR.





# "SELF PLAYING"

## ES UNA MODIFICACIÓN DEL MANDO PARA PERMITIR A LA CONSOLA JUGAR SOLA.

ken) y el rapero Flavor Flav. También modificó cartuchos de "Tetris" o de "Space Invaders" alterando sus mecánicas originales hasta hacerlos imposibles de jugar. Años más tarde, Arcangel pasó de modificar los juegos a modificar los periféricos de interacción, creando así los "Self playing", mandos modificados de Nintendo 64 y Playstation que permitían a la consola jugar sola, sin la interacción del jugador.

*"Mi experiencia real con los videojuegos fue ver a otra gente jugar. Es por lo que muchas de mis obras no consisten en jugar, sino en mirar videojuegos". Cory Arcangel.*

Además de la apropiación "pop" del videojuego a través de su representación en otros soportes y contextos, y la modificación del código con fines estéticos (art mods), los artistas tienen otras muchas formas de aproximarse al mundo del videojuego. Explotando "bugs" y "glitches" como en "Prepared Playstation" (2005) de RSG por ejemplo, o a través de la fotografía de escenarios virtuales. Pero una de las aproximaciones más interesantes es la que se realiza a través de juegos multijugador, donde además se plantean experimentos sociales con los jugadores.

Encontramos un ejemplo en los artistas Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre y Brody Condon, quienes crearon en el año 2002 "Velvet-strike", una serie de instrucciones para que los jugadores puedan manifestarse a favor de la paz dentro del juego "Counter-Strike". Ya sea negándose a moverse o a devolver los disparos, inundando el chat con mensajes pacifistas, formando figuras entre varios personajes o dejando graffiti antibélicos, alterando así la funcionalidad original del juego que permite esta mecánica para marcar el territorio o conmemorar alguna muerte. Otra de las obras más relevantes en este contexto de juego online es la del colectivo 0100101110101101.org (Eva and Franco Mattes), creadores de "Reenactments" (2007-10) una serie de reconstrucciones en "Second Life" de performances clásicas en la historia del arte concebidas y representadas

## EXPLOTANDO "BUGS" Y "GLITCHES" O A TRAVÉS DE LAS FOTOGRAFÍAS DE ESCENARIOS VIRTUALES DIVERSOS ARTISTAS HAN EXPERIMENTADO PARA CREAR OBRAS DE VANGUARDIA.

inicialmente por artistas como Marina Abramovic, Gilbert & George, Vito Acconci, Chris Burden y Valie Export. En 2009 la pareja de artistas digitales repitió la jugada con "Synthetic Performances", también en "Second Life" pero en esta ocasión con performances de cosecha propia, a las que podrían unirse otros jugadores libremente a través de sus avatares virtuales.

Todos estos ejemplos son tan solo una pequeña muestra de la gran cantidad de relaciones que existen entre el mundo del arte y los videojuegos. Puede que la legitimación artística del sector todavía tarde en llegar, pues aún debemos que solventar el conflicto identitario que existe en la actualidad entre el arte y la industria cultural. Lo que no cabe duda es que los videojuegos son una parte esencial de la cultura popular contemporánea y como tal los artistas se apropian de ellos para deformar su discurso y encajarlo en un contexto museístico. ¿Son arte los videojuegos? quizás no, pues la mayoría carecen de tal intencionalidad, se limitan a satisfacer las necesidades del jugador y no a conseguir que éste se haga preguntas. Siempre existen magníficas excepciones claro, juegos como "Journey" o "The Witness" nos muestran la potencialidad del medio, demostrando que aunque pueda que los videojuegos no sean arte, algunos son verdaderas obras maestras.



## JUEGOS COMO "JOURNEY" O "THE WITNESS" NOS MUESTRAN LA POTENCIALIDAD DEL MEDIO.

# FIN

# PRESURA

## VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



## ARTE Y VIDEOJUEGOS

### NÚMERO XV

ARTÍCULO.

# APUNTES SOBRE LA LEGITIMIZACIÓN Y ARTIFICACIÓN DEL VIDEOJUEGO.

## POR: RUTH GARCÍA.

En paralelo al crecimiento económico de la industria y el aumento y fragmentación de la audiencia de los videojuegos la narrativa clásica entorno a los mismos cambia y surge otra que los caracteriza como una forma artística. Hasta la pasada década el discurso público sobre los videojuegos solía pivotar entre los potenciales beneficios educativos y/o sobre la salud podían tener sobre la sociedad y la juventud y la ilación entre el pánico moral y la juventud, principalmente en las décadas de los 70, 80 y 90 del s.XX. Debatir sobre la cualidades estético-artísticas y culturales del medio era considerado poco menos que absurdo o fuera de lugar. La intención del presente artículo no es la abrir el debate sobre

"Jugadores de cartas", de Caravaggio (1598)

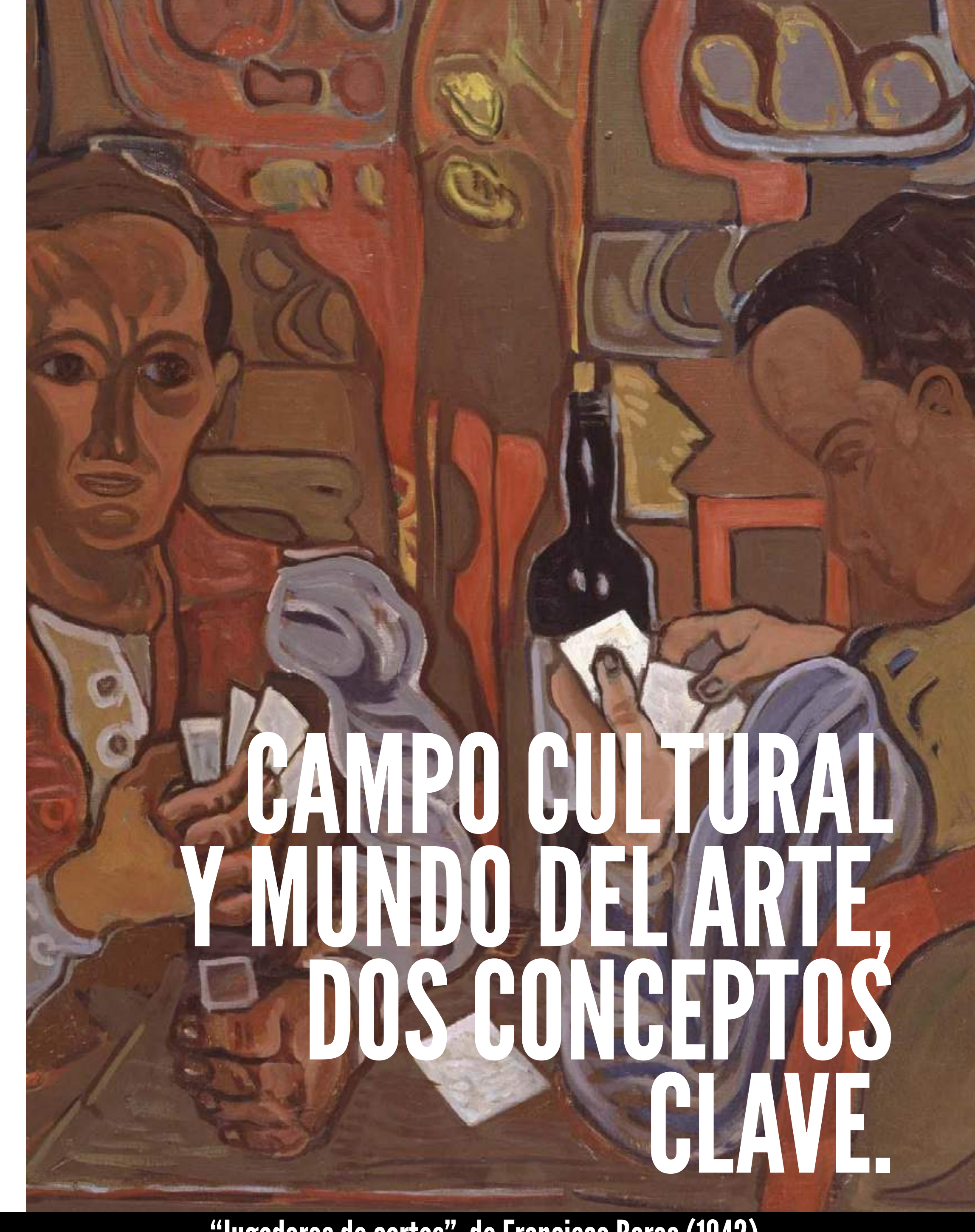
# 1. CONTEXTUALIZACIÓN: CAMPOS CULTURALES, MUNDOS DEL ARTE.

¿son los videojuegos arte?, improductivo y fuera de lugar por otra parte, sino la de esbozar brevemente el proceso de legitimación que han tenido como medio. No perdamos de vista que la consideración artística que se otorga a los nuevos medios es de enorme importancia cultural y social debido a todos los elementos y complejos procesos implicados en la misma y las transformaciones sociales que comprende. Para ello nos valdremos de diversos conceptos acuñados dentro del campo de las sociología, principalmente de la sociología del arte.

...

Para entender cómo se produce y desarrolla un proceso de legitimación antes hay que comprender dos conceptos interrelacionados que están implicados en dicho proceso: campo cultural y mundo del arte. Estos conceptos han sido ampliamente desarrollados desde la sociología del arte y son necesarios para entender qué es el paradigma artístico y su funcionamiento interno. Dado el espacio del presente artículo solamente esbozaremos sucintamente tales conceptos.

El concepto de campo cultural fue desarrollado por el sociólogo francés Pierre Bourdieu y hace referencia al espacio social, un sector determinado de la actividad social, de acción y de influencia en el que confluyen relaciones sociales determinadas. El arte es uno de estos sectores o campos culturales en el que, al igual que ocurre en cualquier otro sector, los individuos integrantes realizan actividades en las que ponen en juego los



## CAMPO CULTURAL Y MUNDO DEL ARTE, DOS CONCEPTOS CLAVE.

“Jugadores de cartas”, de Francisco Bores (1942)

# MUNDO DEL ARTE, CONJUNTO DE PRÁCTICAS, TEORÍAS, REGLAS Y ROLES.

recursos de los que disponen, tanto materiales como inmateriales, buscando bienes que solamente ese campo puede ofrecer. Bourdieu fundamenta la noción de campo en la teoría marxista de la lucha de clases por lo que analiza y pone de relieve cómo dentro de esta noción las relaciones que se dan entre los distintos roles en las actividades de producción, distribución y consumo se determinan mutuamente en base a reglas específicas de cada campo. En el caso específico del arte estaríamos hablando de actividades tales como gestionar espacios como museos o galerías, producción de obra, visitar museos, coleccionar arte, realizar crítica artística, subastas de obra, etc.

El filósofo y crítico de arte Arthur C. Danto desarrolló el concepto de mundo del Arte como respuesta a la problemática sobre la ontología del Arte, sobre lo que distingue a una obra de arte de un mero objeto. Se puede entender mundo del arte como el conjunto de prácticas, teorías, reglas y roles que determina qué se considera como arte en un determinado momento. Este concepto se construye a partir de tres componentes: obra de arte, para entender algo como arte debemos tener conocimientos relacionados con el arte (con su atmósfera), instituciones del Arte, algo no es arte si está fuera de los circuitos artísticos, y atmósfera del Arte, básicamente las teorías e historiografía artísticas. Dicho de otro modo, las instituciones artísticas prescriben que se conceptualiza como arte, explican cómo lo identificamos, así como cuáles son las consideraciones valorativas correcta para valorar/juzgar una obra de arte y cuáles son las coerciones que influyen en cómo elaboramos una interpretación de la obra artística.

# 2. PROCESOS DE LEGITIMIZACIÓN.

Después de haber articulado un marco conceptual necesario para entender la complejidad, siquiera brevemente, del paradigma del arte explicaremos como una práctica o forma cultural se legitima como arte. Para ello utilizaremos la teoría general desarrollada por el sociólogo canadiense Shion Baumann según la cual los productos culturales se legitiman como forma de arte de manera análoga a lo que sucede con los movimientos sociales en base a tres factores explicativos: la oportunidad que da un espacio cultural (o político) cambiante, su institucionalización mediante la movilización de recursos y el desarrollo de un discurso legitimador que enmarque la producción cultural.

El cambio cultural que Baumann denomina espacio cultural cambiante hace referencia al cambio de percepción que la sociedad tiene hacia un medio, actividad, género artístico o movimiento social desde sus inicios. Este factor exógeno en el caso de los videojuegos se explica a partir de la historiografía de la industria y su crecimiento exponencial en paralelo a la consolidación de la sociedad de la información y la virtualización de la economía y de la vida en general. Este cambio de paradigma económico preparó el terreno para un cambio simbólico de la con-

**EL CAMBIO CULTURAL ES EL CAMBIO DE PERCEPCIÓN QUE LA SOCIEDAD TIENE HACIA UN MEDIO.**

"Jugadores de cartas", de Theodore Rombouts (1627)

# EL CAMBIO DE ESTATUS DEL VIDEO-JUEGO ES PALPABLE.

juegos y por ende del estatus que el juego tenía en nuestra sociedad. El cambio de estatus es palpable y consolidado en la medida de que la prensa generalista ya tiene una sección específica dedicada al medio, aunque podríamos matizar su conceptualización dependiendo de su posición en según qué secciones.

El paulatino cambio perceptivo social ha tenido, y tiene, su influencia en el desarrollo de la industria y viceversa. También en las formas en que se consumen los videojuegos y el estatus que tienen los integrantes del campo cultural. En el último lustro existen multitud de movimientos en este punto aunque nos centraremos únicamente en algunos cambios de producción y consumo que se han dado recientemente como es el caso del modelo de negocio "Free to play". Dicho modelo de negocio consiste en que puedes jugar gratuitamente al juego por lo que para sacar dividendos se incluye publicidad o se cobra a los jugadores por diversos ítems. En la variante "freemium" se ofrecen servicios básicos del juego gratuitos pero debes pagar por otros más avanzados o especiales. Su origen están los MMO que buscaban atraer



"Jugadores de cartas", de Caravaggio (1598)

# EL MODELO "FREE-MIUM" SUBVIERTE LA ESENCIA DEL VIDEOJUEGO.

a los jugadores casual como el "Achaea", "Dreams of Divine Lands" (Iron Real Entertaiment) pero las grandes compañías lo han adoptado satisfactoriamente como forma para combatir la piratería, entre otras cosas, como lo demuestran títulos como "Battlefield Heroes" (EA Digital Illusions CE) o "Farmville" (Zynga) o como vía para que la gente pueda probar el juego antes de pagar por él.

Este modelo subvierte en parte la esencia del videojuego en el sentido de que la experiencia de juego se ve totalmente alterada ya que los jugadores que únicamente se basan en su habilidad y esfuerzo están en desventaja frente a los que sí que pagan. La esencia competitiva inherente a los juegos (alcanzar logros, desbloquear contenido, autosuperación, etc) también se ve alterada en la medida de que al pagar cambias la jugabilidad del mismo al obviarla. Ocurre lo mismo con ciertos contenidos descargables, "DLCs", a precios de juegos completos, pases de temporada o la obligación de estar conectado para jugar están modificando nuestros hábitos lúdicos.

La profesionalización de los jugadores y la creación de grandes competiciones, incluidos campeonatos mundiales, alrededor de ciertos títulos o géneros están propiciando la consolidación de los llamados Deportes Electrónicos (eSports), tanto individualmente como por equipos. Principalmente existen competiciones de juegos de lucha tipo "Street Fighters" (Capcom) como la "Evolution Championship Series" (EVO), de "MOBAs" como el "League of Legends" (Riots Games) o el "Dota2" (Valve), de fútbol a partir del "Fifa" (EA Sports) / "Pro Evolution Soccer" (Konami) o de videojuegos de disparo en primera persona como el "Counter Strike Global Offensive" (Valve). Al igual que ocurre con cualquier la profesionalización de cualquier deporte tradicional, en los deportes electrónicos están surgiendo figuras como los entrenadores, agentes, prensa especializada, patrocinio de grandes marcas, derechos de retrasmisión e imagen, prensa especializada, etc.

## LA EXPERIENCIA DE JUEGO SE VE TOTALMENTE ALTERADA YA QUE LOS JUGADORES QUE ÚNICAMENTE SE BASAN EN SU HABILIDAD Y SU ESFUERZO ESTÁN EN DESVENTAJA FRENTE A LOS QUE SÍ PAGAN.

# LA EVOLUCIÓN DE ESTE MODELO “FREEMIUM” TIENE RELACIÓN CON EL CAMBIO CULTURAL Y LA PERCEPCIÓN DEL VIDEOJUEGO.

La consolidación de este tipo de eventos implica que los mejores jugadores profesionales se conviertan en megaestrellas con todo lo que eso implica de reconocimiento y emolumentos monetarios como sucede con Jang “Moon” Jae ho (“Warcraft” (Blizzard Entertainment)). EEUU y Corea del sur son los países con más aceptación de este tipo de deportes en el mundo y España es uno de los países que más crecimiento del sector tiene de Europa. Esto posibilita que profesionales como Ocelote (Carlos Rodríguez Santiago), jugador del “League of Legends”, sean cada vez más reconocidos en nuestro país más allá de los aficionados al igual que ocurre internacionalmente.

Autores que explican este cambio perceptivo son Castronova (“Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality”), Jesper Juuls (“A casual revolution. Reinventing video games and their players”) o Graeme Kirkpatrick (“Computer Games and the social imaginary”) por citar algunos de los más importantes. El surgimiento de los Game Studies a principios del siglo XXI ha permitido que este cambio también se realice en la academia como veremos un poco más adelante.

La institucionalización mediante la movilización de recursos es un factor de carácter endógeno y tiene que ver con el concepto de campo cultural que describimos previamente. Como dijimos, particularizándolo en el medio del videojuego, los miembros integrantes del campo realizan todo tipo

“Los jugadores de dados”, de Simó Gómez (1874)

**LA PREPONDERANCIA ECONÓMICA DE LA INDUSTRIA CULTURAL HA PERMITIDO QUE SE MOVILICEN RECURSOS PARA LA CREACIÓN DE OTRO TIPO DE EVENTOS, CAMBIOS LEGISLATIVOS, ETC.**

metacultura, desarrollar industrias anexas, etc) que ponen en juego los recursos disponibles, tanto materiales como inmateriales, buscando bienes que solamente ese campo puede ofrecer, véase la experiencia única que proporciona el videojuego. Las nuevas formas de comercialización de títulos en forma de juegos episódicos como la última entrega de "Hitman" (Ios Interactive) o los "free to play" ya descritos están ampliando y modificando las actividades y los roles de la producción, distribución y consumo de videojuegos como hemos visto, al igual que sucede con todo lo relativo a los deportes electrónicos.

La preponderancia económica de la industria cultural en los últimos lustros ha permitido que se movilicen recursos para la creación de otro tipo de eventos como festivales (Gamefest, Gamelab o E3), congresos del sector, creación de premios culturales como el Premios Nacional del videojuego en nuestro país (o los "BAFTA Games Aware" en el Reino Unido), cambios legislativos que favorecen a la industria o subvenciones culturales al ser reconocidos como industria cultural en numerosos países. Esta circunstancia ha conllevado también su lenta, pero inexorablemente, inclusión en los museos, un tipo de institucionalización que desarrollaremos en siguiente apartado puesto que está estrechamente relacionada.



**ESTE CAMBIO DE ESTATUS HA PERMITIDO LA ENTRADA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS MUSEOS.**

"Los jugadores de dados", de Georges de la Tour (1650-1651)



# EL VIDEOJUEGO HA GENERADO UN DISCURSO LEGITIMADOR A TRAVÉS DE LA ACADEMIA Y DE LA CRÍTICA.

El último factor, también endógeno, es la producción de un discurso legitimador del medio u objeto. Y eso se consigue a través de la Academia y de la Crítica principalmente. En el caso particular de los videojuegos la creación de los "Game Studies", es decir, una rama del saber multidisciplinar dedicada al estudio de la ludografía y todo lo concerniente a los juegos en general y los videojuegos en particular, supuso la inclusión del medio en la academia. Esta inclusión significó el espaldarazo definitivo en el proceso de intelectualización en el que ya estaban inmersos los videojuegos y supone la creación de especialista que mueven recursos cada vez más importantes para estudiar y transmitir conocimientos relacionados con ellos. Un paso previo para la proliferación de carreras, cursos de especialización o másters con campos relacionados. En la actualidad, y dentro del marco curricular de la International "Game Developers Association" (IGDA), consta de nueve temas centrales que agrupan un total de más de 200 disciplinas o subcampos: Análisis, crítica e historia de los videojuegos, Juegos y sociedad, Sistemas de juego y diseño de juego, Habilidades técnicas, programación y algoritmos, Diseño visual, Diseño sonoro, Narrativa interactiva, escritura y guión, Negocio en los juegos, Gestión personal y procesos. A lo que habría que añadir otra cantidad de estudios realizados desde otros disciplinas como la educación, sociología, la informática o la inteligencia artificial, etc.

El desarrollo de estudios e investigaciones universitarios también implica el establecimiento de metodologías de garanticen un correcto estudio

"Los jugadores de dados", de Paul Cezanne (1889-1892)

del fenómeno de los videojuegos como las propuestas por los investigadores Lars Konzack o Espen Aarseth. Konzack establece que existen siete capas distintas necesarias para englobar las perspectivas técnicas, estéticas y socioculturales de los videojuegos: hardware, código de programa, funcionalidad, jugabilidad, significado, referencialidad y sociocultura. Para dicho autor es necesario analizar cada capa en un juego de manera individual para tener una perspectiva completa del mismo. Por el contrario, Aarseth propone como vía alternativa de estudio tres tipos distintos de perspectivas de investigación de videojuegos: Jugabilidad (las acciones, estrategias y motivaciones de los jugadores en sus vertiente sociológica, etnológica, psicológica, etc), Estructura de juego (las reglas del juego, inclusive las reglas de simulación así como el diseño de juegos, el negocio, la legislación, la informática y la inteligencia artificial) y Mundo del juego (el contenido de ficción, diseño de topología y niveles, texturas, personajes, etc., contenidos que se engloban en estudios relacionados con el arte, la estética, la historia, los estudios culturales y de los medios y la economía).

La segunda vertiente del discurso legitimador es la Crítica, que como tal puede entenderse como toda acción intelectual de análisis y reflexión sobre cualquier objeto. En última instancia su función es la de ofrecer una opinión fundamentada que oriente a los potenciales destinatarios del objeto cultural, por lo que su rol es fundamental para la legitimación de un producto cultural. Podemos decir que existe una crítica de tipo académico y otra de tipo periodístico realizada por la llamada prensa especializada, aunque cada vez más se realiza a través de medios especializados amateur surgidos en paralelo a la industria tradicional especializada.

**EXISTE UNA CRÍTICA DE TIPO ACADÉMICA Y OTRA DE TIPO PERIODÍSTICA REALIZADA POR LA PRENSA ESPECIALIZADA. LA DIVISIÓN ENTRE LAS DOS ES CADA VEZ MÁS FINA.**

“Los jugadores de cartas”, de Theo van Doesburg (1916-1917)



# 3. ARTIFICACIÓN.

## TÉRMINO QUE PROVIENE DE LA SOCIOLOGÍA DEL ARTE.

La línea divisoria entre uno y otro tipo de crítica es muy difusa y está relacionada con la profesionalización del juicio.

Dentro de la prensa especializada y de manera general la crítica debe de ser de carácter valorativo, informativo y comparativo y aportará datos empíricos y contrastables sobre los juegos de los que trata para ser realmente útil. Esto significa que desde su creación se han ido desarrollando elementos y categorizaciones susceptibles de ser ponderados y comparados en aras de establecer jerarquías de valor: calidad de gráficos, sonidos, jugabilidad, etc. Sin embargo cada vez se demanda y se está realizando críticas y análisis centrados en las problemáticas feministas, raciales, de representación de clases, formas de comercialización, etc., que son necesarios y aportan visiones polifónicas a una crítica al uso. En nuestro país medios como Anait, Akihabara Blues, AntiHype, Bukkuki, Deus ex Machina, Presura, Zehn Games, Gamereport o Start Videojuegos son más que recomendables en este sentido.

...

Por último tenemos el concepto de artificación, el cual proviene de la sociología del arte y tiene varias acepciones o matizaciones. Para este artículo nos interesan la de las sociólogas Roberta Shapiro y Nathalie Heinich y la del sociólogo Ossi Naukkarinen. Independientemente de una u otra acepción, para que se de la artificación de un objeto es necesario que se produzca la legitimación del mismo. Ambas concepciones están relacionadas con procesos pero difieren en si es necesaria una noción previa de arte o las vías por las cual tiene lugar o surge.

Naukkarinen define artificación como las situaciones y procesos en los que algo que no es considerado arte, en el sentido tradicional del mismo, es convertido en arte o en algo que acoge influencias de los modos artísticos de pensar y actuar. Para que <se produzca la artificación se debe tener una concepción previa de arte y tiene un efecto en la conceptualización del arte: qué aspectos de él se enfatizan, cómo se lo lleva a cabo, y, en primer lugar, la percepción de por qué todo el proceso es considerado necesario. Para Shapiro y Heinich la artificación es un proceso dinámico de cambio social a través del cual los nuevos objetos y prácticas emergen y las relaciones e instituciones se transforman. Tiene que ver con cómo las personas hacen arte o hacen cosas que son entendidas como obras de arte y donde el arte emerge a través del tiempo como la suma total de las actividades institucionales, las interacciones cotidianas, las implementaciones técnicas y las atribuciones de significado. Entienden que es un proceso (de procesos) constituido por diez procesos: desplazamiento de la producción de su contexto original, cambio de nombre, recategorización, cambio institucional y organizacional, de patrocinio, de consolidación jurídica, redefinición de tiempo, la individualización del trabajo, la difusión y la intelectualización.

Partiendo de ambas nociones y lo que hemos descrito previamente sobre el proceso de legitimación de los videojuegos podemos decir que en estos momentos los videojuegos están en proceso de artificarse. A partir de los procesos de Shapiro y Heinich es más fácil de entender teniendo en cuenta lo descrito en el apartado del proceso de legitimación. Desde su surgimiento hace cuatro décadas ha habido un obvio desplazamiento de la producción de su contexto original, fuera de la industria, puesto que es posible producir videojuegos de manera amateur o específicamente dentro del mundo del arte o la educación. El cambio perceptivo y los cambios ocurridos en las actividades y los roles de la producción, distribución y consumo de videojuegos han su-

“Los jugadores de cartas”, de Hendrick ter Brugghen (1623)

de difusión sin olvidar que han permitido un cambio jurídico que ha contribuido a su consolidación y expansión. Su inclusión en la Academia y el desarrollo de una robusta crítica son evidencias del proceso de intelectualización que ha tenido el medio. Para Naukkarinen la artificación puede ocurrir de muchas maneras pero siempre existe un nivel conceptual, uno institucional y uno práctico en los que la influencia del arte se deja sentir. La artificación del videojuego desde esta perspectiva puede entenderse con el uso de lo lúdico en ámbitos como los negocios y la educación o cómo ha influenciado en otros medios como el cine. Habrá que ver si muchos de los procesos implicados en la artificación son coyunturales o permanentes.

Las complejidades y transformaciones que están involucradas en un proceso de artificación implica un grado de desarrollo del mismo. Aunque en principio cualquier cosa puede ser artificable, lo cierto es que podríamos hablar de procesos de artificación duraderos, parciales, en curso e inalcanzables. El primer caso sería todo lo que concebimos como arte actualmente, una artificación parcial es lo que sucede con la fotografía (la fotografía artística) o con los cómics y, con respecto a el último proceso, se podría hablar de sectores culturales que tiene cierto reconocimiento cultural pero que a priori no van a lograr nunca llegar al nivel de los primeros como sucede con la enología o la perfumería según Shapiro y Heinich. En mi opinión los videojuegos se encuentran en un proceso de artificación en curso puesto que su consolidación como obra de arte aún no es estable por lo reciente de su inclusión en la institución museística.

En el mundo del arte hay representaciones de lo lúdico muy tempranas como "Nefertari jugando al Senet", pintura mural del siglo XIII a.e.c. de la tumba de la reina egipcia Nefertari, "Aquiles y Ayax jugando a los dados", cerámica pintada por Exequias hacia el 550-530 a.e.c., o "Juegos de Niños", lienzo del pintor flamenco Pieter Brueghel el Viejo pintado en el año 1560. En el Siglo XX grupos o movimientos artísticos como Fluxus, Dadá o los Situacionistas utilizaron en sus prácticas artísticas juegos o elementos constitutivos del mismo pero no es hasta la in-



**EN EL MUNDO DEL ARTE HAY REPRESENTACIONES DE LO LÚDICO MUY TEMPRANAS.**

"Los jugadores de cartas", de Bruegel el Viejo (1560)

# CHRIS CRAWFORD FUE EL PRIMERO EN ABOGAR POR LOS VIDEOJUEGOS COMO ARTE.

# EN EL CASO DEL VIDEOJUEGO EXISTE AÚN ESTE DEBATE EN CUANTO A LOS CRITERIOS.

clusión del videojuego en los museos como obra o práctica que el juego y lo lúdico han tenido nunca tanta relevancia.

Si bien el primer autor en abogar que los videojuegos eran una nueva forma artística fue el diseñador Chris Crawford tan tempranamente como 1982 en su seminal obra "The Art of Computer Game Desing", ha sido el norteamericano Henry Jenkins uno de los más firmes autores en abogar que los videojuegos son el arte vivo de nuestra época en base a que recogen la sensibilidad estética del siglo XXI así como por su creciente influencia en otros medios, como el cine, debido a la evolución y maduración del medio, así como el papel que tiene la crítica en este proceso.

Como obra en sí misma ya está incluida en las colecciones permanentes del MOMA o el Smithsonian y su utilización como materia prima de la práctica artística se refleja en el incremento de obras artísticas presentes en exposiciones, festivales y bienales artísticas de cada vez mayor relevancia internacional como la Kassel Documenta 11 (2002) que contó con la conocida modificación (mod) del "Quake III Arena" (Id Software) Q4U del artista chino Feng MengBo. Una de las últimas y más importantes exposiciones de Game Art ha sido "Neoludica. Art is a game 2011-1966" (2011), un evento colateral de la 54ª edición de la Bienal de Venecia y en el que se exhibía una selección de obras y videojuegos artísticos de diversos artistas nacidos o residentes en Italia.

Como género propio se ha ido consolidando durante la primera década del s. XXI con la producción de numerosas exposiciones temáticas junto con la producción de completos catálogos razonados complementarios derivados de las mismas. A parte de la citadas Documenta y Neoludica, podríamos citar otras como "GAME ON: the history and culture of videogames" (2002), que ha sido exhibida en Australia, Brasil, o Escocia, "I AM 8-Bit: Art Inspired by Classic Videogames of the ´80s" (2006) en Estados Unidos y o "Gamescenes. Art in the Age of Videogames" (2006) también en Italia. En nuestro país el periodo en el que se han realizado hasta la fecha las exposiciones más importantes ha sido el segundo lustro del s.XXI: "Playware y Gameworld", en el LABoral Centro de Arte y Creación, en 2007, "Homo Ludens Ludens", también en el LABoral Centro de Arte y Creación, y "Try Again", co-producida y exhibida en La Casa Encendida y en la Sala de Exposiciones Koldo Mitxelena Kulturunea, en 2008 y, por último, "Over the Game, arte y videojuegos", iniciativa del colectivo Zemos98 para el sevillano Espacio Iniciarte, en 2009.

En el caso particular de los videojuegos existe divergencia entre las conceptualizaciones realizadas entre la academia y la prensa especializada en cuanto a los criterios valorativos principales. Aunque no es menos cierto que ha habido una clara evolución y confluencia desde la creación de los "Games Studies". La importancia del discurso crítico y académico artístico radica en que provee los argumentos que dictaminan de qué manera y porqué se puede considerar el videojuego, en esta caso, arte. Es decir, provee de los marcos interpretativos que se consideran adecuados y el mundo del arte es el marco conceptual que permite el proceso de intelectualización y apuntala el proceso de artificación. Puesto que el arte se valora en función de cómo innova en respuesta a su entorno cultural, el crítico puede explicar cualquier producción cultural según una u otra ideología del arte. Hay que tener presente que el vi-

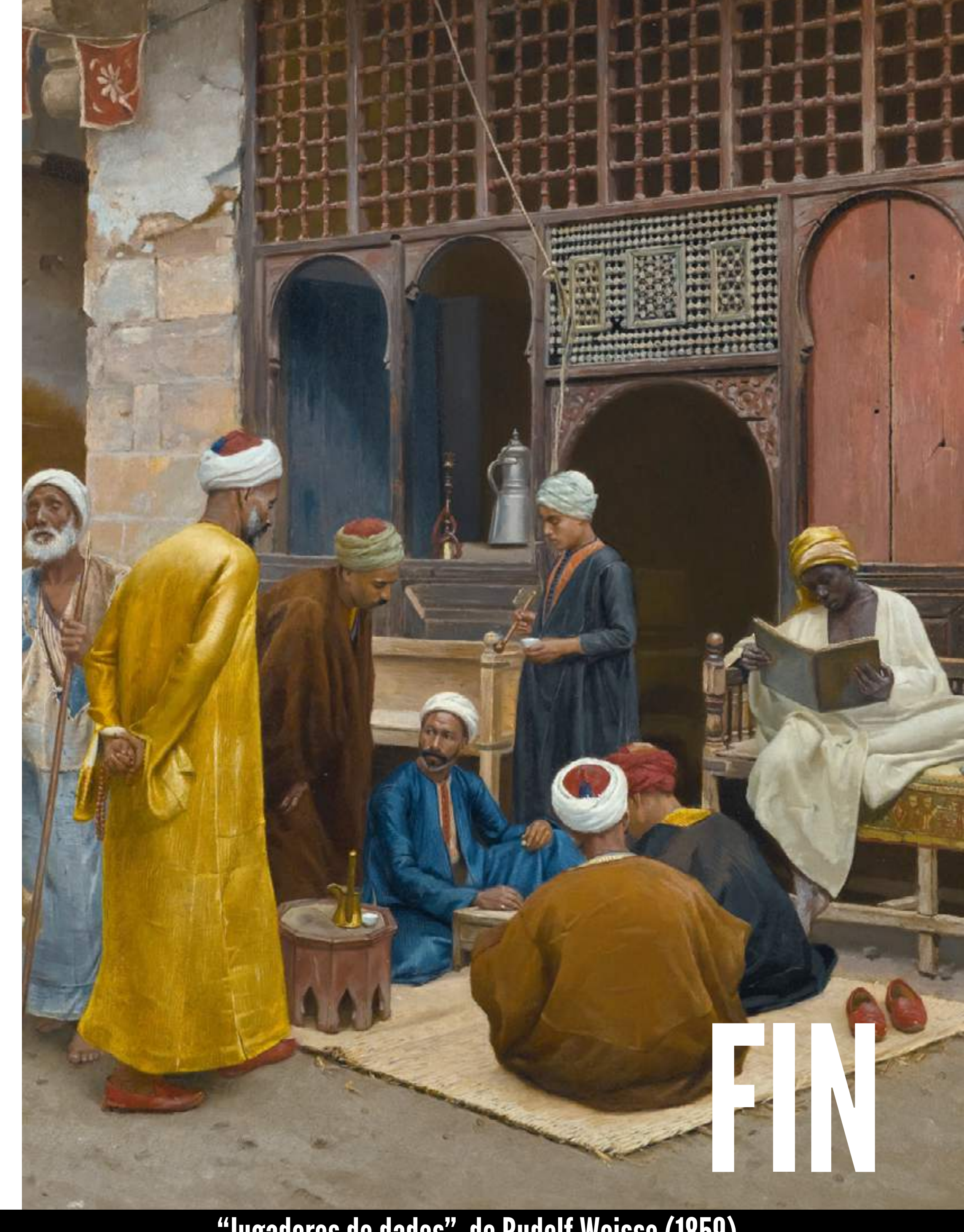
"Ilustración de las Partidas", de Alfonso X el Sabio (1285)

# 3. CONCLUSIONES.

deojuego es un medio que expande el campo teórico de la crítica y la filosofía del arte al presentar nuevas problemáticas relacionadas tanto con las artes clásicas como con estéticas novedosas derivadas de la interactividad o lo relacional.

En este sentido hay que destacar el trabajo de Mary Flanagan, Mathias Jansson, Domenico Quaranta o Grant Tavinord, por citar algunos críticos y académicos, o Gamescenes y Gamasutra a nivel de medios. Esta labor crítica y académica en España, y en en el mundo hispano, está en desarrollo y podríamos citar la labor realizada por los medios de relativamente reciente creación como son Bit y Aparte o Life Play.

Este artículo pretende esbozar como el videojuego está inmerso en un proceso de artificación y ha completado el proceso de legitimación social previo necesario. Los conceptos del campo cultural y los mundos del arte proveen el marco conceptual necesario para entender los procesos internos que operan en los procesos más amplios que son la legitimación y la artificación. Las complejidades inherentes dejan patente la necesidad de seguir investigando cómo estos procesos y marcos conceptuales interaccionan entre sí dentro del videojuego entendido como un mundo del arte que participa de otros mundos del arte como los de las artes clásicas con las que está relacionado.




“Jugadores de dados”, de Rudolf Weisse (1859)


14
AMMO
59%
HEALTH
2 3 4
5 6 7
ARMS
0%
ARMOR
BULL 42 / 200
SHEL 14 / 50
RCKT 0 / 50
CELL 0 / 300



# CRÍTICA.

# "THE BANNER SAGA 2"

## POR: ALBERTO VENEGAS RAMOS.

The Banner Saga 2 (Stoic Studios, 2016) recoge el testigo de su antecesor y nos devuelve, de nuevo, a un mundo mágico, atractivo, sobrecogedor y magnético. El último adjetivo no es baladí porque si el primer juego nos agarró por el pecho y no pudimos soltarlo hasta que lo acabamos este segundo ha tenido el mismo efecto, aunque esparcido en dos sesiones un tanto maratonianas. The Banner Saga 2 nos parece un juego maravilloso, vaya de antemano nuestro veredicto por si os queréis ahorrar las mil palabras que siguen donde intentaremos justificar nuestra calificación.

El juego comienza dándonos a elegir el héroe que hará las veces de protagonista. Esta decisión será automática si ya

# “THE BANNER SAGA 2” ES UN JUEGO DE ROL Y ESTRATEGIA.

habéis jugado al anterior título en la misma plataforma. Por supuesto esta decisión marcará también todo el desarrollo posterior del mismo porque si una cosa hace bien el juego es el poder de decidir, aunque ya os adelantamos que no solo hace esto bien, sino que hay otros muchos elementos muy destacables, aunque otros que tampoco lo son tantos. Nosotros jugamos con la protagonista femenina, Alette y esta decisión marcó a fuego el posterior desarrollo narrativo del juego.

Para todos aquellos que no conozcan el juego, The Banner Saga 2 es un juego de rol y estrategia por turnos donde se sucederán ante nuestros ojos dos resortes mecánicos esenciales y tres escenarios donde se desarrollarán estos. Las dos partes vitales del juego es, la primera, esencialmente narrativa donde conversaremos con los demás personajes en un contexto muy parecido a los libro juegos de aventuras y con una es-




## EL JUEGO CUENTA CON UN FUERTE COMPONENTE DE AVENTURA DE TEXTO.

# SU APARTADO VISUAL ES UNO DE LOS COMPONENTES QUE MÁS DESTACAN.

# LA COMBINACIÓN DE GÉNEROS Y UN ENVOLTORIO PRECIOSISTA LO CONVIERTE EN UN JUEGO REALMENTE ATRACTIVO.

tética preciosista de la que hablaremos más tarde. El segundo eje es la batalla, el escenario se transformará en un tablero de casillas cuadradas donde cada uno de los personajes humanos y centauros (si, centauros) ocuparán una casilla y los gigantes o "vars" dos. Por turnos y a través de estas casillas los personajes se moverán, atacarán, defenderán y usarán habilidades especiales para vencer al enemigo que cuenta, al igual que nosotros, con dos aspectos vitales, los puntos de armadura y los puntos vitales. Mientras menor sea el número del primero con más facilidad arrebataremos los otros del cuerpo de nuestro enemigo. Los otros dos escenarios son las propias ciudades y campamentos en los que descansaremos, compraremos alimentos y objetos, cuidaremos a nuestros héroes, conversaremos con ellos y otros



personajes especiales, educaremos a nuestros soldados y se desarrollarán los principales acontecimientos del juego. Por último, el otro escenario es la propia caravana de personajes y seguidores que se moverán de manera horizontal a través de preciosos paisajes extraídos de la temática nórdica y donde se sucederán diferentes acontecimientos que condicionarán la moral, la cantidad de alimentos de nuestra caravana y tendrán ocasión pequeñas interacciones con otros personajes del grupo y foráneos.

Ya esta propia combinación de géneros y mecánicas es una potente innovación con respecto a todos los juegos que existen en el mercado, una suerte de Oregon Trails, Heroes of Might and Magic y mitos nórdicos pasados por un remolino de estética Disney y juegos de rol occidental. No en vano los crea-



dores del juego son antiguos miembros de Bioware. Todo ello regado con una magnífica banda sonora original de Austin Wintory, una verdadera maravilla. Sin embargo esta innovación pierde su total impacto al ser exactamente igual que la anterior entrega sin añadir ningún tipo de mecánica novedosa. La fórmula funcionó ¿para qué cambiarla?

Esto supone que los errores que presentó el anterior juego siguen estando presentes. Ya hemos hablado del primer escenario donde la narrativa tiene todo el peso del juego y es aquí donde existe el primer escollo. Su falta de traducción hace necesario un cierto nivel de inglés para poder entender todo lo que se desarrolla ante tus ojos y aún así, con un nivel medio de inglés, en algunas ocasiones el jugador puede llegar a sentirse perdidos y sobre todo falto de control sobre el juego. Esto es especialmente molesto cuando se inician pantallas de combate sin saber bien por qué o cuando recurso narrativo "deus ex machina" se vuelve demasiado recurrente. Sin embargo, y a pesar de todo, la narrativa, la historia, la trama y cómo está contada, como se desarrollan los personajes, etc., es una de las grandes bazas del juego, especialmente si jugamos con el personaje femenino, pocos juegos muestran la profundidad que enseña "The Banner Saga 2" en el tratamiento de los personajes femeninos. Además, la historia que nos cuenta es una de esas historias que, una vez has apagado el ordenador, sigues pensando en ellas, es una de las historias que se quedan contigo, como ocurre con las mejores historias de fantasía épica. Una vez terminado "The Banner Saga 2" la sensación de haber sido testigo y protagonista de una gran aventura épica se quedará contigo durante más tiempo de los que duran los créditos.

Sin embargo, y a título personal, el elemento más destacable del título es, sin lugar a dudas, su apartado artístico. Ya lo fue en la primera entrega y en esta segunda lo vuelve a demostrar. Los fondos, los personajes, las ciudades, las animaciones, todo, se nos antoja una verdadera maravilla artística. Por supuesto no nos ha cogido de improviso, ya conocíamos el juego, ya sabíamos lo que nos íbamos a encontrar pero aun así The Banner Saga es una verdadera delicia para la vista, así como su banda sonora.

En este artículo no entraremos en detalle acerca de las referencias históricas, mitológicas, artísticas, visuales, sonoras, etc., porque ya realizamos esa labor cuando criticamos la primera entrega,

## CUALQUIER DECISIÓN TENDRÁ UN GRAN IMPACTO.

## AUSTIN WINTORY ES EL ENCARGADO DE ELABORAR SU BANDA SONORA, UNA PIEZA FUNDAMENTAL DEL JUEGO.

texto que fue publicado en nuestro número 7 dedicado a la Mitología. Simplemente nos quedaremos con una sentencia tan breve como acertada, si te gustó la primera parte la segunda te va a encantar y si no has jugado al juego ¿a qué esperas? Es una de las mejores decisiones que puedes tomar. "The Banner Saga 2" es un juego que mezcla a la perfección una perfecta narrativa, unos combates desafiantes aunque accesibles, un mundo profundo y complejo y una trama completamente magnética que hará que estés pegado a la silla durante horas.



**"THE BANNER SAGA 2" ES UN JUEGO QUE NO INNOVA CON RESPECTO A SU ANTECESOR, PERO QUE SABE MANTENER TODAS SUS VIRTUDES.**

# FIN

# PRESURA VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



ARTE Y VIDEOJUEGOS. NÚMERO XV



PRÓXIMO NÚMERO:

# TEAM ICO

LÍMITE PARA EL ENVÍO DE ORIGINALES:
24 DE MAYO DE 2016.



## SÍGUENOS EN:





@presurae

PRESURA.ORG

